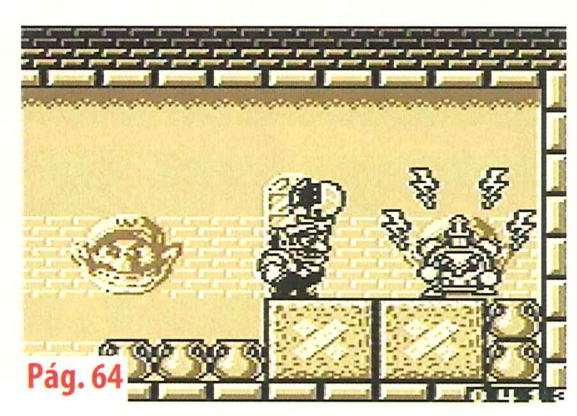

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 66 - 395 PTAS
Nintendo®
Acción
SORTEAMOS
5 Nintendo 64
5 «Zelda 64» y
25 « Fighters Destiny»
+ Rumble Pak
COMPARATIVA
Probamos todos los juegos de coches de N64... y adelantamos los que vienen
Regalamos miles de peluches de Yoshi
ISS '98
MISSION: IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
Primeras imágenes de los futuros cracks de N64
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Konami lanza el primer RPG para Nintendo 64
Goemon
Rol para la nueva generación
HOBBY PRESS
Guía Duke Nukem 64: ¡acaba con los cerdos alienígenas!
8 426239 010023 00066

Sumario Nº66 Mayo

Nintendo
START
Acción







Super Stars

«Quake» es la estrella. Sobresaliente para el cartucho de GTi. El resto es una gran avalancha de juegos de Game Boy, con Wario como líder destacado.









Reportajes

Este mes avanzamos las primeras imágenes de los juegos que marcarán el futuro de N64. Hablamos de títulos como «ISS'98», «Mortal Kombat 4», «Buck Bumble» o «GT Racing».









Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Roberto Lorente, David García, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

Coordinación de Publicidad Mónica Marin
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Cómo puntuamos

- **0-50:** Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
- **50-60:** Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
- **60-70:** Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
- **70-80:** Bueno. No te defraudará.
- **80-90:** Superior. Muy recomendable.
- **90-95:** Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
- **95-99:** Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
- **100:** ¿No existe el juego perfecto?





PARTICIPA Y CONSIGUE CON
Nintendo®
Acción
ESTE SIMPÁTICO MUÑECO DE PELUCHE DE YOSHI
REGALO EXCLUSIVO.
LLÉVATELO A CASA.
¡¡HAY PARA TODOS!!
BASES DE LA PROMOCIÓN
•Para poder participar en esta promoción has de ser socio del Club Nintendo. Si aún no lo eres, sólo con tu llamada te daremos de alta inmediatamente. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo, como recibir información reservada, catálogos de producto, material exclusivo para socios, participar en concursos y promociones, y lo más importante, acceder al servicio de información del Club Nintendo.
•Promoción válida desde el mes de abril de 1998 hasta el día 31 de enero de 1999.
•El Club Nintendo permanecerá cerrado durante el mes de agosto, por lo que no se atenderán las llamadas en este mes.
•Esta promoción está dirigida al consumidor final. Quedan, por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier empresa que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
•Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinados a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S. A. Calle Azalea, 1. Edificio D. Miniparc I. El Soto de la Moraleja. 28109 Alcobendas, Madrid.
•No se aceptarán fotocopias de la tarjeta o del cupón de la revista Nintendo Acción. El cupón de la revista Nintendo Acción sin la tarjeta de código 64 no da derecho a ningún regalo. Para poder recibir el peluche, es obligatorio haber pedido previamente la guía de juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.
•Cada persona podrá participar una sola vez en esta promoción.
•La participación en esta promoción implica la aceptación total de sus bases.
YOSHI'S

PASOS PARA GANAR EL PELUCHE DE YOSHI



1 COMPRA TU «YOSHI´S STORY»

Dentro de todos los cartuchos de «Yoshi´s Story» encontrarás **una tarjeta y un sobre**. Pon mucha atención, porque son tu pasaporte para conseguir dos estupendos regalos.

PROMOCIÓN CÓDIGO 64 — NINTENDO 64 Software: Yoshi's Story

ABRE, LLAMA Y CONSIGUE GRATIS ESTOS DOS REGALOS FABULOSOS.

CLAVE: 3014
CÓDIGO: 09

EL PELUCHE

LA GUIA

YOSHI'S STORY

2 BUSCA TU CÓDIGO SECRETO Y LLAMA AL 902 32 32 64:

CONSEGUIRÁS LA GUÍA DE YOSHI



LLama al **902 32 32 64**, y di el código secreto que encontrarás al abrir tu tarjeta. Con esta operación te llevarás **gratis la guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano**. Además te harán socio del Club Nintendo. **Este paso es imprescindible para conseguir el peluche.**



RECORTA EL CUPÓN QUE APARECE EN LA REVISTA

3 Y ENVÍALO JUNTO A LA TARJETA DEL JUEGO



Y ahora viene lo mejor. **Rellena la tarjeta con tus datos y recorta cualquiera de los cupones** que aparecerán en todos los números de Nintendo Acción desde este mes hasta Enero del 99. **Mete la tarjeta y el cupón en el sobre, y envíalo al Club Nintendo.** En breve recibirás un genuino peluche de Yoshi.

STORY

la imagen



Mucho **Game Show** pero poco juego

A finales del mes de marzo se celebró en Tokio la edición primaveral del Tokyo Game Show (no confundir con el Nintendo Space World, que ése ya ha sido en septiembre). Pues bueno, todos teníamos puestas muchas esperanzas en que este show descubriera un montón de juegos nuevos para Nintendo 64, e incluso alguna que otra noticia sobre el 64DD. Pero, ay amigos, con gran pena en el corazón tenemos que deciros aquello de mucho ruido y pocas nueces. Porque **ni Konami mostró nada nuevo de Castlevania, ni Capcom confirmó sus desarrollos para 64 bits**, ni... Lo único que pudimos "admirar" fueron el **«Choro Q» de Takara**, el **«GASP» de Konami** y alguna que otra cosa ilegible. Casi sin pena ni gloria...

Earthworm **Jim** sale de la **clínica**

La lombriz está de regreso. Tras una terapia a base de insectos light, fuera la televisión, y una tabla de abdominales que para qué os vamos a contar, el bueno de Jim está preparado para abandonar la clínica de adelgazamiento y pegar un repaso a todos los juegos en tres dimensiones que se precien. **Ya nos ha prometido que estará en Nintendo 64 en plenitud de facultades.** Palabra de lombriz desesperada. Interplay "dixit".



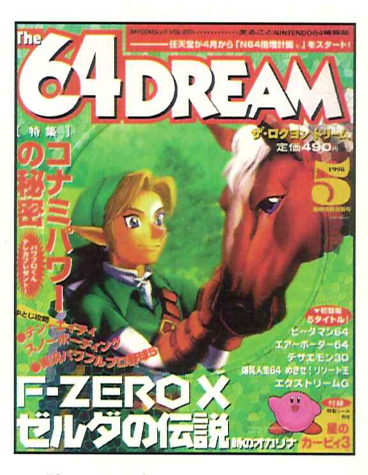
¿qué dice este mes la prensa?





El ninja **místico** se las lleva **de calle**

Las portadas, se lleva las portadas. Goemon está de moda, ya lo veis. Acapara las primeras páginas de las mejores revistas del sector, la nuestra incluida, y el tío no se desmelena lo más mínimo. Su (populosa) presencia es la **señal inequívoca de las ganas que tenía el personal de que apareciera un juego de Rol para Nintendo 64.** Después llegarán Link y su panda, y alguna que otra chinakada más, pero ahí queda nuestro ninja de pelos azules luciendo tan chulín en las cubiertas, para atestiguar quién fue el primero.



La **Pocket Camera** arrasa en todo el **mundo**

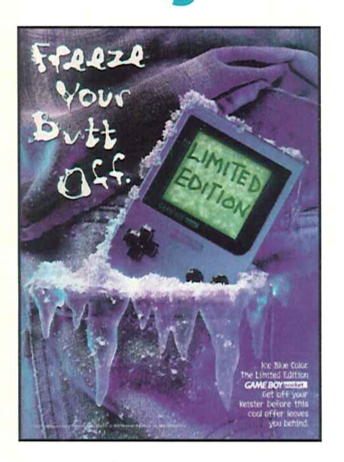
Aquí va a llegar dentro de nada, pero en **Japón y USA ya es una realidad, y está pegando muy fuerte.** Las revistas del sector, la gran audiencia, chavales, gente del inserso, todos están flipando con la Pocket Camera, el nuevo invento de Nintendo para su Game Boy. Y no es para menos. Nosotros, que ya hemos hecho unas pruebecitas con el invento, tenemos la redacción empapelada con las pequeñas imágenes que es capaz de tomar este aparatejo (gracias también a la Pocket Printer, claro). Sólo es el principio. En breve, la fiebre os alcanzará a todos.



En Japón, lo que pita es el **Zelda** de **Nintendo**

El sueño de Nintendo se sigue llamando **Zelda 64. Y como tal aparece en la portada de la revista japonesa más venerada** del sector, 64 Dream. Este último número del magazine nipón está dedicado casi en cuerpo y alma al juego de Nintendo. La portada es una ilustración hecha especialmente para ellos, y dentro se pueden observar las últimas imagenes del esperado juego. Vaya, que nos ha gustado tanto que ya nos hemos puesto manos a la obra para hacernos con todo esematerial.

La nueva **Game Boy congela** el bolsillo



Por lo menos si vives en Estados Unidos, porque mucho nos tememos que por aquí no veremos la nueva Pocket Ice Blue que acaba de lanzar Nintendo. Como mucho tendremos que conformarnos con la rosa. Pero bueno, el caso es que la publicidad merecía un huequecito.

Un **Pikachu** de bolsillo



Ya sabéis que **Pikachu es el Pocket Monster** más popular en Japón. Su fama es tan grande que Nintendo se ha animado a lanzar el **«Pocket Pikachu»**, un aparatejo en plan mascota virtual con el que los nipones pueden divertirse criando a su monstruito. Pero lo más novedoso del invento es que **incorpora un pedómetro** (con perdón) que mide la distancia que su dueño recorre andando. La gracia está en que cuanto más se camina, más crece Pikachu, así que ya nos imaginamos a los japonesitos dando vueltas a la manzana para que su mascota sea más grande que la de sus amigos.

El **snowboard** de Atlus habla varios **idiomas**



Pocas veces coinciden los gustos de japoneses y americanos (y menos aún con los europeos), pero parece que lo de **«Snowboard Kids»** va camino de la excepción. Hojeando las revistas especializadas del mundo nos hemos encontrado con sendas publicidades del juego de Atlus. Una para el mercado yanqui y la otra para el nipón. Busquen las diferencias, comparen y, lo que importa, al final cómprense el juego.

el pulso

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1- Turok	=	5
2- Wario Land 2	N	1
3- Donkey Kong Land III	2	5
4- Pocket Bomberman	3	2
5- King of Fighters	N	1
6- Lucky Luke	=	3
7- Pitufos 3	5	3
8- Bust-a-Move 2	=	4
9- FIFA ´98	4	4
10- Tetris Plus	=	7

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1- Terranigma	=	14
2- Donkey Kong Country 3	=	17
3- Lufia	N	1
4- FIFA: Rumbo al Mundial ´98	=	4
5- Lucky Luke	3	5
6- Super Mario World 2	5	21
7- Tintín y el Templo del Sol	6	17
8- Tetris Attack	7	19
9- Street Fighter Alpha 2	=	17
10- Kirby´s Fun Pack	=	15

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1-Super Mario 64	=	15
2-Diddy Kong Racing	=	5
3-GoldenEye 007	=	7
4-Yoshi´s Story	6	2
5-Mario Kart 64	4	11
6-Quake	N	1
7-Duke Nukem 64	5	4
8-Fighter´s Destiny	9	3
9-Turok: Dinosaur Hunter	7	14
10-ISS 64	8	11

Juego	Posición anterior	Meses en lista
11-FIFA: Rumbo al Mundial 98	10	4
12-Lylat Wars	11	8
13-Snowboard Kids	=	2
14-Extreme G	12	7
15-Tetrisphere	15	3
16-Nagano Winter Olympics 98	14	3
17-Top Gear Rally	=	5
18-Wave Race	=	13
19-Blast Corps	=	9
20-Lamborghini	=	6

Los **Tamagotchi** ya tienen **sucesor**

El mundo de las mascotas virtuales tiene nuevos miembros. Se llaman **Digimon**, y los trae **Bandai** para que los cuidéis y los entrenéis. Sí, porque la gran novedad es que estos **monstruitos pueden enfrentarse unos con otros** conectando sus "jaulas" cuando llegan a la edad adulta. Son una especie de Tamagotchi con malas pulgas que pueden convertirse en el juguete de moda de la Primavera. Nosotros, por si acaso, ya estamos criando el nuestro.

¡Forza **Fiore**!



Vale, no van los primeros, pero siguen siendo nuestro equipo favorito de la liga italiana. Son **los chicos de la Fiorentina**, Batistuta y compañía. ¿Por qué? Pues porque llevan **publicidad de Nintendo en la camiseta**, y oye, nos llevamos una alegría cada vez que ganan un partido. ¡Tiembla Juve, que viene la Fiore!

Diez **cartuchos** a los que no deberías **jugar** solo.

Una lista con los mejores **modos multiplayer** de la Nintendo 64.

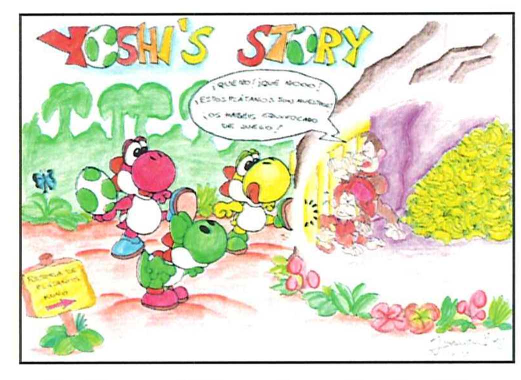
1- GoldenEye 007.
2- Mario Kart 64.
3- Duke Nukem 64.
4- DKR.
5- Lylat Wars.
6- Extreme G.
7- Wave Race 64.
8- Snowboard Kids.
9- Bomberman 64.
10- Lamborghini.





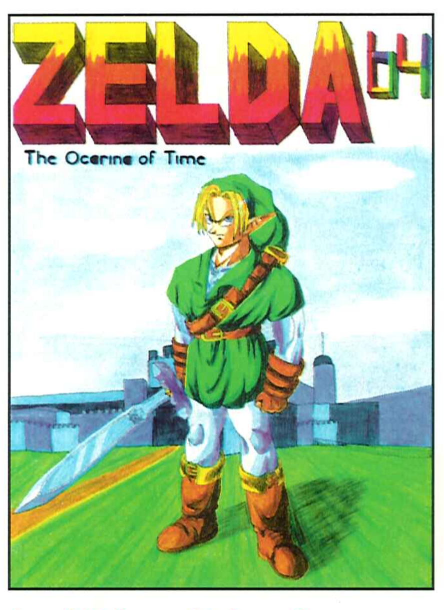
Saúl Fernández
(Madrid)

Enhorabuena, Saúl. Tu dibujo ha sido el más destacado de la nueva Zona Zero. Eso sí, te sigues llevando un pad de colores para Nintendo 64, que es lo que regalamos a los artistas de Nintendo Acción.

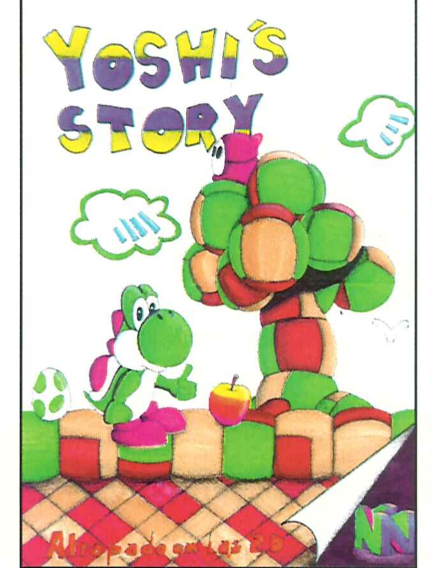


Ignasi Garrido Castañé
(Barcelona)

Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos esta agenda de Dragon Ball. La dirección es: Hobby Press S. A. C/Ciruelos, 4, 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.



José Pérez Valencia
(Sevilla)



David Sánchez Guzmán
(Barcelona)

los más pequeños



Nicolás Traba Monnittola
(Barcelona. 6 años)



Álvaro Cabanillas del Caz
(Sevilla)

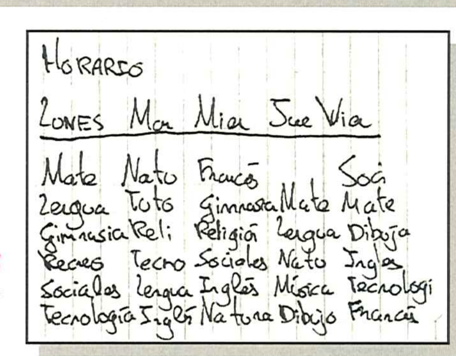


Iván León Casas
(Cádiz)

a veces llegan cartas...

Paso de deciros que soys los mejores, que luego os lo creeis, y después de desearos que vendais mucho, que lo haceis muy bien, y todas las peloterias varias que os dice todo el mundo que os escribe, os mando un dibujo de Yoshi, en el que nos muestra su grácil y alegre forma de saltar entre tan dóciles y simpaticas plataformas. Iba a hacer un fondo tipo "PIT FATALITY" de Mortal Kombat, pero pensé que podria perjudicar a los "inocentes" niños que leen la revista, causarles un trauma sicológico infantil y de mayor se apuntarían a una secta o a una banda terrorista. ¿Pero lo mando sólo para que lo veais? ¡NO!, lo mando para quedar el primero y ganar un mando con el fin benéfico de ganar a mi hermano y a mi cuñao en el Mario Kart y reirme de ellos de porvida. Así que ya sabeis:

De charlatanes
Raúl Pardeiro Ramos
(Barcelona)


HORARIO

Lunes	Ma	Mia	Jue	Via
Mate	Nato	Francés		Soci
Lengua	Tuto	Gimnasia	Mate	Mate
Gimnasia	Reli	Religión	Lengua	Dibuja
Recreo	Tecno	Sociales	Nato	Inglés
Sociales	Lengua	Inglés	Música	Tecnologí
Tecnología	Inglés	Natura	Dibujo	Francés

Colegiales
Juan Manuel Contreras
(Jaén)

y a veces hasta fotos


Alfredo Arqueros Gil
(Barcelona)


Candela y Roberto Lozano
(Barcelona)


Javier y Marcos Muñoz y Rubén Santiago
(León)

J. Manuel y J.Miguel Contreras
(Jaén)



Daniel Gómez Chacón
(Toledo)

la carta del mes

PASSA TRON:

PA' HORRAR HOJAS TE MANDO DIBUJO Y CARTA, TO' JUNTO.



P.D. SOY DE VIVEIRO (LUGO) Y ME HAGO LLAMAR COQUÉ, RECUÉRDALO.

Coqué
(Lugo)

"Pue mu breve ha estao, majete. Agradecemos este tipo de cartas, porque noj ponen las cosas mu fáciles. Pero mucho mejor si te enrollas y, si acaso para la próxima, pones tu dirección. No es que vayamoj a enviarte nada, pero por lo menos sabemos dónde escribirte. ¿Y eso de Coqué?, ¿qué passa, es que es así como te conoce tu peña?" Mil perdones a la Real Academia de la Lengua...

in

- ▲ - El (revitalizante) lanzamiento de «**Lufia**», para Super Nintendo y en castellano.
- ▲ - La (esperanzadora) pinta que muestran las imágenes de «**Banjo-Kazooie**».
- ▲ - La (estupenda) noticia de que tendremos un «**V-Rally**» para Nintendo 64.
- ▲ - Las nuevas (y refrescantes) imágenes de «**Turok 2**».
- ▲ - El (alucinante) aspecto que tiene «**Mission: Impossible**».

out

- ▼ - La (interminable) espera que tenemos que sufrir hasta que salga «**Zelda 64**».
- ▼ - El (previsible) **retraso del 64DD** en Japón.
- ▼ - La (sorprendente) decisión de Acclaim de no hacer «**Shadowman**» para el 64DD.
- ▼ - El (inexplicable) aplazamiento de «**1080º Snowboarding**» en Occidente.
- ▼ - El (decepcionante) papel de «**Castlevania Legends**» en Game Boy.

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y eso a Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4, 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.

Qué tal colegas, ¿qué os parece mi nueva sección? El descanso del mes pasado me ha servido para montármelo a todo lujo, con elevalunas eléctricos, turbo-inyección en vena de jamón ibérico y hasta airbag para el conductor (el del acompañante que se lo traiga él de casa). Pero bueno, vayamos a lo que importa, que son vuestras cartas.

Pregunta sobre Lufia y RPGs portátiles

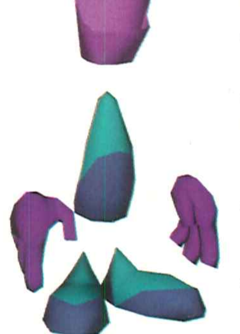
Estrena la sección *Samuel González,* un madrileño que en lugar de estudiar su examen de trigonometría se dedica a escribirme a mí. ¡Qué honor! ¡qué amabilidad! ¡qué pedazo de suspenso te van a poner, amigo mío! En fin, Samuel me pregunta si «Lufia» es tan bueno como para justificar que lo traduzcan, porque hace ya dos años que salió en Japón. A mí me ha parecido bastante interesante, sobre todo teniendo en cuenta que excepto «Breath of Fire 2» en la Super no había ningún RPG que emplease combates por turnos. También reconozco que no alcanza el nivel de los grandes, llámense «Zelda», «Secret of Mana» o «Terranigma», pero sigue siendo una magnífica opción. En cuanto a si había otros títulos que podrían haber salido en su lugar, sería un sueño tener «Chrono Trigger» en castellano, pero ya sabes que las relaciones entre Nintendo y Square no pasan por un buen momento.

Samuel también se interesa por un juego de Game Boy que se llama «Dragon Quest Monsters», pero mucho me temo que no se encuentra en la lista de lanzamientos de Nintendo España. Si buscas un juego de Rol para la portátil, aunque también tenga dosis de aventura, precisamente Konami pone a la venta en estas fechas «Goemon». Te aconsejo que lo veas y lo pruebes antes de gastarte las perras en él, porque es un cartucho bastante "particular", de los que hay que jugar mucho para que te atrape.

¿Space Circus en castellano?

Alberto Riol me llama desde Pamplona en plan profeta, porque lo primero que hace es preguntarme si no podrían hacerle más hueco a mi sección. ¿Te parece bien así? Luego comenta que se ha quedado prendado de «Tonic Trouble» y «Space Circus» cual jovencito adolescente de la tía buena de su clase. Alberto quiere saber si los textos de estos juegos estarán en castellano, y aquí hay que hablar de ambos por separado. De «Tonic Trouble» no sé nada todavía, pero «Space Circus» sí que es muy probable que esté en "cristiano", porque Infogrames tiene la intención de traducir todos sus juegos de N64 igual que ha venido haciendo con los de Game Boy y Super Nintendo.

En cuanto a la fecha de lanzamiento de «Banjo-Kazooie» y «Conker´s Quest», anota julio para el primero y "no sabe/no contesta" para el segundo. Parece que la aventura de la ardilla Conker se retrasa, y Nintendo todavía no tiene muy claro cuándo lo va a poner a la venta.



Por último, sí que tengo noticias de «Kirby´s Air Ride». Creo que está durmiendo el sueño de los justos junto a otros títulos como «Creator» o «Buggy-Boogie». Vamos, que tiene tantas posibilidades de salir como el arcade tipo «Doom» de Rappel.

Juegos de lucha y coches

Tercera carta del mes para *David Navarro*, otro madrileño que me pide consejo: ¿se compra «Fighter´s Destiny», o espera a que salgan «Mortal Kombat 4» o «Deadly Arts» («GASP» en Japón)? Desde luego, el primero es todo jugabilidad, así que no te va a decepcionar si te decides por él. Ahora, que si no te importa esperar unos meses a lo mejor prefieres ver qué tal son los dos títulos por los que me preguntas y así tener más opciones cuando vayas a la tienda.

David también se interesa por los juegos de carreras, el animalito. Pero más por los que vendrán, títulos como «V-Rally» o «F-Zero X», que por los que ya hay disponibles. ¡Qué quieres que te diga! «V-Rally» es una de las grandes esperanzas del género, y estoy como loco esperando a que nos enseñen las primeras imágenes. Aunque me repatea reconocerlo, la versión de PlayStation no estaba mal, así que me regocijo pensando que la nuestra será mucho mejor. De «F-Zero X» lo mejor que se puede decir es que es de Nintendo, así que seguro que será una pasada.

Empieza la movida futbolera

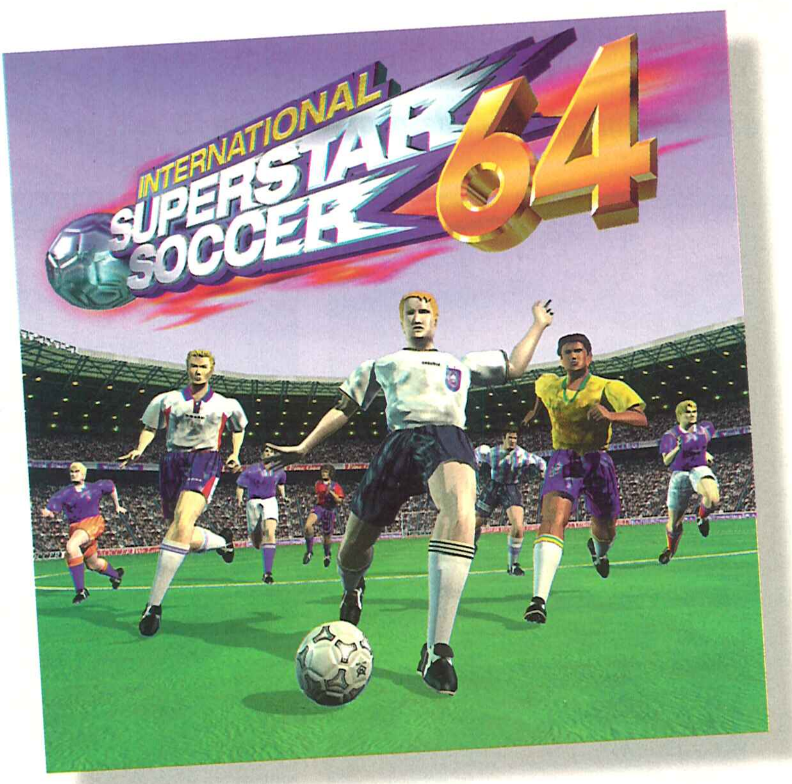
Iván Mories es un chaval que debe estar contando los días que faltan para que empiece el Mundial de Francia, porque en su carta no hace más que preguntarme por los juegos de fútbol que van a salir para entonces. Apunta: «ISS´98», de Konami, y «World Cup», de Electronic Arts. De uno y otro tienes información en este número, aunque ya te adelanto que ambos mantendrán la jugabilidad de anteriores entregas («FIFA: Road to World Cup 98» en el caso de EA), mejorando aspectos técnicos como los movimientos o las secuencias de animación. Las alineaciones serán reales sólo en «World Cup», y los comentarios estarán en un inglés mejor que el de la reina madre en ambos, lo que confirma que el tema de doblar las voces es bastante más complicado cuando se trata de cartuchos.

Por último, mi amigo Iván también me dice si realmente «Banjo-Kazooie» promete tanto como para quitarle a «Mario 64» el honor de ser el mejor juego de plataformas. Yo, de momento, sólo he visto imágenes de vídeo, pero la verdad es que la cosa promete estar muy reñida para mayor gloria de nuestra consola favorita.

la pregunta del mes

En este apartado voy a incluir mes a mes la pregunta en la que más insistáis, o aquélla que a mí me parezca más interesante, que para eso soy el dueño de la sección. Si queréis participar en ella, sólo tenéis que mandar vuestras cartas, acompañadas de un bocadillo de calamares, a la dirección de siempre.

Esta vez me han sorprendido las decenas de cartas que se interesan por **«Zelda: the Ocarina of Time»**: cuándo estará entre nosotros, si va a venir traducido, si saldrá en cartucho, si Miyamoto fuma, si su abuela bebe...Así que voy a tratar de aclararos las cosas DE UNA VEZ POR TODAS. Vamos a ver, la fecha de salida de «Zelda 64» en las listas de Nintendo España es octubre, vendrá en un bonito cartucho que además posiblemente será de color dorado, está confirmado que tendrá todos los textos traducidos al castellano, y seguramente más tarde habrá una versión para 64DD. Espero que esto calme un poco las ansias de gente como Sergio Rodríguez (Avilés), Pedro Quintana (Badajoz), Victor Fernández (Barcelona) o incluso Miguel Barbudo (Mérida), que exigía a los de Nintendo que lo trajeran ya.





VIVE TODA LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64"

el mejor juego de fútbol para Nintendo 64

HOBBY CONSOLAS: 97%
"El mejor simulador de fútbol de la historia."

NINTENDO ACCIÓN: 98%
"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."

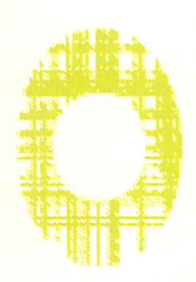


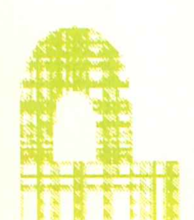
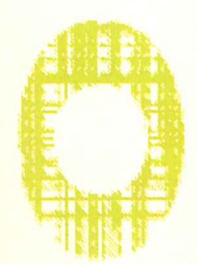


Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02







«BANJO KAZOOIE», EN JULIO

Últimas imágenes del juego que va a revolucionar el mundo de las aventuras en 3D

Excepto por catástrofe o cambio de última hora, que con la gran N nunca se sabe, «Banjo-Kazooie», la **penúltima aventura de Rare para Nintendo 64, estará en julio** a la venta de la mano de Nintendo España.

Aprovechando que hemos conseguido las últimas imágenes con el desarrollo casi al 100%, vamos a refrescaros la memoria con todo lo que promete este «Banjo Kazooie».Para empezar el sello es de prestigio, pero no viene solo, sino en una placa de **128 megas cargada con los escenarios 3D texturados** más bonitos que hayamos visto. Y los personajes protagonistas, el oso Banjo y el pájaro de cresta roja Kazooie, rebosan simpatía y animaciones estupendas.

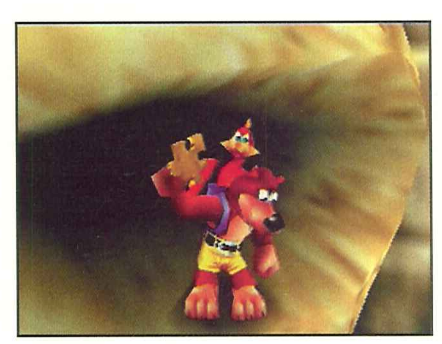
Nuestro papel consistirá en llevarnos a los dos, que en realidad son uno aunque cambien de posición, de viaje por los mundos más misteriosos a la búsqueda de la novia de Banjo. Por el camino nos encontraremos con muchos personajes con los que tendremos que interactuar. Todo eso será en veranito, lo que supone que habrá preview el número que viene.



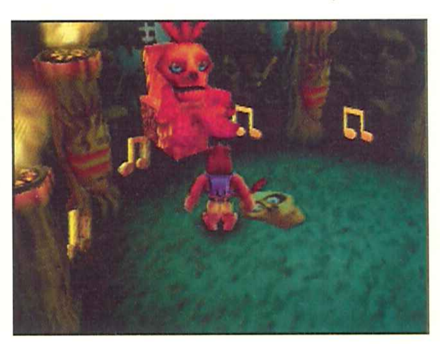
Salta que te salta tendremos que explorar nada menos que 16 escenarios hasta localizar a la novia de Banjo.



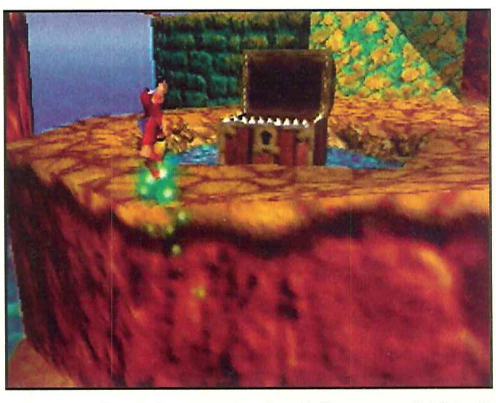
Unas veces manda el oso y otras el pájaro, pero siempre habrá que combinar sus habilidades para salir bien parados.



Sólo el talento y la maestría de los artistas gráficos de RARE han conseguido dotar de vida propia a Banjo y a Kazooie.



La fauna de personajes con la que nos toparemos a lo largo del juego será de lo más variada, hechiceros incluidos.



Estas imágenes nos han llegado directamente de Nintendo Japón, de ahí que los textos de la pantalla de la derecha estén en perfecto nipón. Nosotros aún no sabemos si el juego tendrá o no mucho texto, pero desde luego nos podemos imaginar que estará en inglés en la versión PAL. Por cierto que parece que el juego ha sido retrasado en Japón...



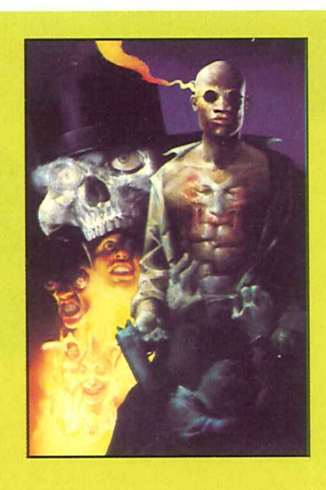




noticias

«Shadowman», finalmente en cartucho

Por si aún no os lo creíais, el propio **Jason Falcus, director de desarrollo de Acclaim Studios** (Iguana UK), lo ha confirmado en Nintendo Acción. «Shadowman» estará sólo en cartucho, lo que no significa que vayamos a perder muchas de las cosas que prometía. Según Falcus "estamos haciendo muchos progresos en el juego. Tenemos unas cuantas ideas para integrar el juego en la memoria limitada del cartucho. **No será fácil**, pero seguro que con un diseño inteligente de los niveles y algunas buenas técnicas de compresión, lo conseguiremos". Falcus nos ha prometido pantallas originales de la versión de 64 bits para dentro de muy poco. Ya estamos deseando verlo...



Centro Mail va bien

Centro Mail va a inaugurar dentro de poco **tres nuevas tiendas en Figueras, Gandía y Madrid** (Centro Comercial Las Rosas), con lo que la cadena continúa extendiéndose por todo el país. Estas inauguraciones elevarán hasta **57 el número de centros Mail**, que se confirma como la principal red de tiendas del sector de la informática y los videojuegos.

¡TU GAME BOY ES UNA CÁMARA DE FOTOS!

Nintendo España lanzará las nuevas Pocket Camera y Pocket Printer en julio

Nintendo nos citó hace unos días en sus oficinas del madrileño Paseo de La Castellana para enseñarnos la **Pocket Camera,** el nuevo periférico que **convierte a la Game Boy en una cámara de fotos**. Su aspecto es similar al de un cartucho, pero lleva incorporada en la parte superior una **lente con forma de ojo** que es la que permite ver en la pantalla de la portátil las imágenes en tiempo real. Cuando encontráis una que os gusta, basta con apretar el botón A y la instantánea queda grabada en la memoria del aparatito. Pero sus opciones van más allá, porque entre otras muchas cosas también es posible **ponerle un marco a las fotos** o añadirle divertidos elementos como bocas, ojos, etc.

La Pocket Camera saldrá a la venta en julio, y aunque todavía no tiene un precio definitivo, en Nintendo nos comentaron que rondaría el de la propia consola (unas **9.000 pesetas**). En julio también, y posiblemente a un precio similar, estará disponible la **Pocket Printer, una pequeña impresora** que os permitirá tener vuestras fotos en papel adhesivo pocos segundos después de tomarlas.

Os aseguramos que tras verlos, probarlos y pasárnoslo en grande con ambos, éstos pueden ser los inventos del verano. No os perdáis nuestro próximo número para saber más cosas sobre su funcionamiento.













Las posibilidades de la Pocket Camera no se limitarán sólo a sacar fotos. Entre sus menús os encontraréis también con varias opciones para editar las instantáneas (podréis ponerlas un marco, retocarlas, escribir o pintar sobre ellas...) y también varios subjuegos en los que podrá aparecer vuestra propia cara.





Arriba, un momento de la presentación de la Pocket Camera en las oficinas de Nintendo España. A la derecha, la Pocket Printer, una impresora que se venderá aparte y sacará las fotos en papel adhesivo. Y a la derecha de la Printer, catálogo de colores de la Pocket Camera. La podréis comprar a juego con vuestra portátil.

«Ogre Battle» para Nintendo 64

Nintendo Japón ha confirmado que entre sus planes para este año se encuentra el lanzamiento de «Ogre Battle» para los 64 bits. El juego es una **mezcla de Rol y estrategia** que os pone al mando de un ejército de humanos y monstruos. La versión de N64 probablemente tenga vista 3D isométrica y escenas de combate poligonales. Está previsto que **salga en Japón este mismo verano.**

Seta lanza el primer juego con módem

Seta acaba de poner a la venta en Japón «**Morita Shogi**», un cartucho basado en el tradicional juego japonés que no merecería más comentario de no ser porque incluye un módem.



Gracias a él es posible **acceder por vía telefónica** a una red especializada de la propia Seta, y disputar partidas contra otros jugadores. Por lo visto, el aparato es caro y la velocidad no muy alta, pero es una señal de hacia dónde pueden ir las cosas en el futuro. En el futuro japonés, claro...

Novedades de Electronic Arts y Paradigm Ent.

EA ha anunciado recientemente que tiene previsto lanzar **cinco títulos para Nintendo 64** durante este año. Encabeza la lista el fabuloso «**World Cup**», seguido por «**NBA Live**», «**Madden 99**», «**NASCAR**» y, aunque aún no está confirmado, «**Need for Speed**».

Por otro lado, Paradigm también ha confirmado que está trabajando en un proyecto nuevo para Nintendo 64, pero que aún no puede avanzar nombres porque están negociando temas de licencias. Paradigm firmará este año tres cartuchos, dos de ellos para Videosystem of Japan.

¡TIEMBLA MARIO, QUE LLEGA GEX!

Midway trabaja en la conversión a Nintendo 64 del popular juego de Crystal Dynamics

Gex hizo sus primeros pinitos en la consola **3DO**, de la mano de Crystal Dynamics. Las **aventuras plataformeras de este simpático lagarto** calaron bien entre el público, y el disco alcanzó buenas cifras de ventas. A esta primera entrega le siguieron las correspondientes versiones de 32 bits, segunda parte incluida, y ahora, como no podía ser menos, **Gex prepara su estreno más espectacular en la Nintendo 64**.

En ella están trabajando los chicos del grupo de programación **Realtime Associates**, aunque será Midway quien lance el cartucho en USA probablemente después del verano.







«Gex» llegará a Nintendo 64 vestido de plataformas en tres dimensiones auténticas. Lucirá polígonos y texturas, movimientos recreados con "motion capture" y un hilo de juego que nos trasladará casi como a distintos platós de cine y televisión donde se ruedan todo tipo de escenas...

En **«Gex: Enter the Gecko», las tres dimensiones** serán las auténticas protagonistas de un cartucho que **mezclará plataformas y aventura** a partes iguales.

La acción nos trasladará a distintos **ambientes basados en el mundo de la televisión**, películas y series de sobra conocidas por todo el mundo, y según donde nos introduzcamos así será la vestimenta del lagarto y los objetos que podremos utilizar. Por ejemplo, hay una fase diseñada estilo dibujos animados, donde apareceremos vestidos como Bugs Bunny y utilizaremos zanahorias para combatir. Y sin ir más lejos, a la izquierda tenéis a Gex "disfrazado" de James Bond, listo para espiar o ligarse a cualquier "lagarta".

Como veis en estas primeras pantallas que os ofrecemos, **Gex luce enorme en pantalla, con los polígonos perfectamente texturados**. Los movimientos del lagarto han sido recreados vía motion capture, lo que asegura un grado de realismo total. Añadidle que tendremos libertad absoluta de movimientos y ¡tiembla Mario, que llega Gex! Aunque todavía no sabemos cuándo...

POR FIN, GAME BOY A TODO COLOR

Nintendo planea lanzar su nueva portátil antes de que finalice este año

Ya es un hecho. **Nintendo ha anunciado oficialmente el lanzamiento de una nueva Game Boy a todo color** antes de que finalice el año. La noticia salió a la luz durante la reunión que Nintendo ha mantenido con los "third parties" europeos a finales de marzo en Roma. Y desde luego ha sido un buen golpe de efecto.

La nueva portátil **tendrá un tamaño similar a la Game Boy Pocket**, pero contendrá una tecnología de última generación capaz de desplegar **56 colores nítidos simultáneamente de una paleta de 32.000**, en una pantalla de cristal líquido diseñada para jugar sin problemas tanto en interiores como en el exterior, ya que es antireflejos. Por lo que se refiere a la energía, parece que **empleará dos pilas AA** que garantizan más de 10 horas seguidas de juego.



Esto es sólo una recreación de lo que podría ser la nueva GB color, a partir de la Pocket actual.

Nintendo ha diseñado la consola con vistas al futuro... y al presente. Al futuro, porque está **preparada para conexiones con la Nintendo 64 o el DD**. Y al presente porque está confirmado que será totalmente compatible con los más de **1.000 cartuchos disponibles para la máquina**. La "novedad" será que los disfrutaremos en color, con una selección de 10 paletas distintas a elegir por el jugador.

El precio de la nueva GB aún no está decidido, pero parece que podría rondar los 9.000 yens (10.000 ptas). Ya hablaremos sobre el lanzamiento en España...

noticias

Uno de los creadores de Turok funda la compañía Edge of Reality

Rob Cohen, uno de los creadores de Turok, ha anunciado que su nueva compañía, **Edge of Reality, está ya trabajando en dos nuevos juegos para Nintendo 64**. Cohen , que dejó Iguana tan sólo hace unos meses, fue también el responsable del brillante **engine 3D de «NFL QBC 98» e incluso del de «Turok 2»**, que ha sido su último trabajo para los americanos. Nada más empezar, Edge of Reality ya ha firmado **acuerdos de colaboración con compañías de la talla de Apogee**, Ritual Entertainment y Epic Megagames, o sea que son de esperar buenísimos juegos. ¡Suerte, amigo Cohen!

Donkey, estrella de televisión

¿Os acordáis de la serie de televisión de Donkey Kong que os anunciamos hace ya tiempo? Pues por fin ha llegado a España. La está poniendo **Canal + a las 13:00 horas de Lunes a Viernes**, así que a esa hora queda totalmente prohibido el zapping. Todo el mundo a ver los dibujos "hitech" del gorila de Nintendo.



«Superman» va cobrando forma

Aunque Titus guarda a buen recaudo cualquier tipo de material gráfico, sabemos que **el desarrollo de «Superman» para Nintendo 64 avanza a buen ritmo**. Al parecer, el juego se desarrollará en Metropolis, donde un super-villano (previsiblemente Lex Luthor), ha instalado unos artilugios que

ASÍ ES LO ÚLTIMO DE «TUROK 2»

Confirmado el modo multijugador en la criaturita de Iguana

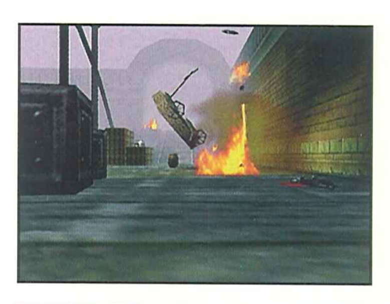
«Turok 2» va bien, excesivamente bien. Cumpliendo las expectativas que nos habíamos creado, lo que no está nada mal. Aquí tenéis la **última tanda de imágenes** que han salido a la luz. Son del juego, creednos. Y junto a las pantallas, también nos han llegado unas cuantas informaciones que os van a dejar aún más alucinados.

Bueno, lo primero es que sabemos el nombre definitivo del juego. Será **«Turok 2: Seeds of Evil»** (semillas del mal). Que le viene al pelo para lo que promete: **más violencia y oscuridad**. Y lo siguiente es que en Iguana ya están trabajando en un **modo multijugador que incluirá opciones deathmatch, cooperativo y una llamada "frag tag"**, en la que un jugador hará de cazador y los otros tres serán sus ¿víctimas?

En modo un jugador, que de momento recibe el nombre de Quest mode, recorreremos **8 grandes mundos,** perfectamente diferenciados por sus decorados únicos. Cada mundo estará dividido a su vez en siete secciones diferentes, separadas por barreras infranqueables que podremos echar abajo vía misiles, talismanes mágicos o una simple llave.

Los enemigos han recibido nuevas texturas, a través de un sistema que simula una sola piel, de forma que no se noten las superposiciones de los polígonos, y además se les ha retocado el sistema de inteligencia artificial. Ahora serán más listos, rápidos y peligrosos.

El juego avanza según lo previsto. Mes a mes van apareciendo nuevos datos, hasta que finalmente salte a la palestra durante el próximo E3. Todo hace suponer por tanto que **no faltará a su cita el próximo septiembre.**









Las últimas imágenes de «Turok 2» muestran que el desarrollo va viento en popa. Por el momento parece que los escenarios están prácticamente acabados, y es seguro que podremos verlo en movimiento durante el próximo E3.

SE RETRASAN ALGUNOS LANZAMIENTOS

«Iggy´s Reckin´ Balls» y la versión Game Boy de «V-Rally» no llegarán en la fecha prevista

Este mes nos ha llegado la noticia del retraso en las fechas de lanzamiento de algunos juegos. El primero es **«V-Rally», cuya versión para la portátil tendrá que esperar al mes de julio** para ver la luz (por cierto, Infogrames lanzará en Navidad el juego de Nintendo 64). Otro que llegará tarde a su cita con las tiendas será **«Iggy´s Reckin´ Balls»**, porque el juego de Acclaim estaba previsto para mayo y finalmente se nos ha ido a **agosto**. Pero ahí no acaba la cosa: **«Soccer»**, el juego de fútbol que está desarrollando Probe, también podría encontrar problemas con su salida. Esperamos acontecimientos.

GANADORES DEL CONCURSO NAGANO WINTER OLYMPICS ´98

Cada uno de estos 20 afortunados se lleva a casa un cartucho de «Nagano Winter Olympics ´98» para Nintendo 64

Gonzalo Iza Fernández	Guipuzcoa	David Rodríguez Fernández	Barcelona
Asier Antolín Medina	Vizcaya	Mª del Carmen Alamo López	Madrid
Fco. Javier Carrasco Rubio	Madrid	Aitor Ferrán Morgado	Barcelona
Roberto Fernández Morer	Zaragoza	Miguel Angel Royano Esguevillas	Madrid
Sandra Sánchez Sánchez	Asturias	Miguel Angel Armas Díaz	Las Palmas
Carlos García Ferrer	Barcelona	Sven Von Spanyar	Barcelona
Javier Aguilar Martínez	Tenerife	Bernabé Porras Camacho	Málaga
Mariano Aramburo García	Albacete	Eduard Masip Sobré	Barcelona
Fco. Javier Tercero Villarreal	Madrid	Roberto Jiménez Paredes	Alicante
Javier Hernández Agudo	Madrid	Carlos Blázquez Loriente	Madrid

eliminan el poder de la criptonita. Evidentemente, vuestro objetivo será destruirlos antes de quedaros sin energía, pero a lo largo del juego tendréis que enfrentaros a los enemigos más conocidos del hombre de acero. Cuentan que el diseño de los escenarios será impresionante, que podréis interactuar con ellos y que las escenas de vuelo os dejarán total libertad de movimientos. Se espera ver una versión al 90% de «Superman» en el próximo E3 de Atlanta.

Bio F.R.E.A.K.S. avanza imparable

Nos siguen llegando noticias de «Bio F.R.E.A.K.S.», el juego de lucha en 3D de Midway. Lo **está programando el grupo Saffire**, y estará protagonizado por diez seres mutantes armados hasta los dientes y magníficamente animados. Las dos características más destacadas del juego serán las **escenas de violencia**, que incluirán fatalities en mitad de los combates y hasta mutilaciones, y la **posibilidad de volar para seguir peleando** a diferentes alturas. Si se cumplen los plazos previstos, el juego saldrá en mayo en los USA, así que es de esperar que llegue poco después aquí.





El 64DD se retrasa en Japón

Malas noticias desde el país del sol naciente. Cuando todos esperábamos que el 64DD viera la luz en junio, como estaba previsto, Nintendo ha anunciado ahora que su esperadísimo invento **saldrá a lo largo del 98**, sin dar más explicaciones ni concretar la fecha. Algún día sabremos de verdad qué está ocurriendo con el 64DD...

ELECTRONIC ARTS PONDRÁ A LA VENTA EL JUEGO DEL MUNDIAL

La compañía canadiense lanzará en mayo su nuevo «World Cup 98»

El Mundial de Francia va a hacer posible que asistamos de nuevo al clásico duelo entre Electronic Arts y Konami por ver quién se lleva el premio al mejor simulador de fútbol. El juego con el que cuenta EA para hacer frente al «ISS´98» de Konami se va llamar **«World Cup 98», estará a la venta en mayo** y acaba de llegar a nuestra redacción justo a tiempo para que lo probemos y podamos mostraros las primeras imágenes.

Aunque cambie el nombre (y no aparezca FIFA por ningún lado), el cartucho será **una versión mejorada del engine de «FIFA: Rumbo al Mundial 98»**, con una **jugabilidad más depurada** y, sobre todo, una colección de secuencias de animación que mostrarán a los jugadores en actitudes de un realismo formidable. El sistema de cámaras será el mismo que en «FIFA ´98», así como la forma de control, que seguirá permitiéndoos ejecutar cualquier jugada.

En la base de datos no habrá clubes esta vez, sino que estarán **40 selecciones nacionales** (más incluso de las que participarán en el Mundial), cada una con los **nombres reales de sus jugadores**.

En cuanto a los modos de juego, habrá partidos amistosos, un torneo que seguirá el mismo desarrollo de Francia´98, lanzamientos de penaltis, entrenamiento y una repetición de partidos clásicos que sólo estará sólo accesible cuando seáis capaces de ganar el Mundial. Mucho más, en nuestro próximo número.



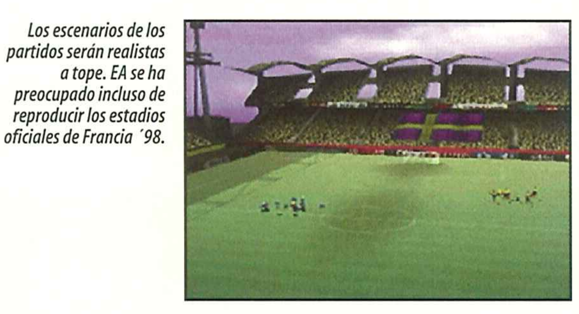
Los prolegómenos de los partidos serán espectaculares. Habrá una "retransmisión" hasta de los himnos nacionales.

El nuevo «World Cup 98» será algo más que la edición mundialista de «FIFA: RM'98».

En «World Cup ´98» podréis seguir una competición exacta al Mundial de Francia, con los mismos grupos y los equipos verdaderos.



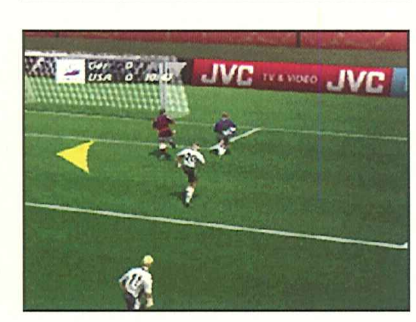
Los escenarios de los partidos serán realistas a tope. EA se ha preocupado incluso de reproducir los estadios oficiales de Francia ´98.





Los partidos se resolverán en la prórroga, mediante el sistema de "gol de oro", o también en el lanzamiento de penaltis.



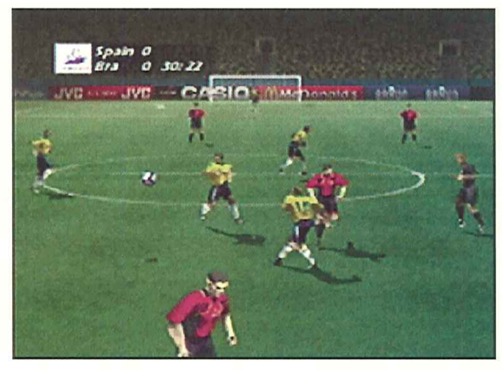








La base de datos del juego incluirá 40 selecciones nacionales, y las plantillas también tendrán los nombres verdaderos.



Partidazos como este España-Brasil se harán realidad en un juego que va a cuidar al máximo hasta los detalles de los uniformes.



Las cámaras seguirán siendo las mismas de «FIFA'98». Las que sigan el juego de cerca volverán a mostrar las imágenes más espectaculares.

GT INTERACTIVE PRESENTA «DUKE NUKEM: TIME TO KILL» PARA NINTENDO 64

"The King" está de vuelta, y esta vez de cuerpo entero...

Ante ustedes, el grande, el mejor, el más poderoso héroe de videojuegos jamás concebido, en una palabra, The King... de cuerpo entero. Dispuesto a "patear" aliens delante de tus narices. Sí, porque **la nueva aventura de Duke, desarrollada para Nintendo 64,utilizará una perspectiva en tercera persona**, o sea que tendremos al héroe siempre en pantalla. Y le veremos moverse, y poner caras, y enfrentarse a los cerdos enemigos. **¿Una aventura de acción?** Eso es lo que dicen, pero nos da la impresión de que aquí va a haber mucha más acción que aventura...

«Duke Nukem:Time to kill» es otro de los proyectos en que anda metido el prolífico grupo inglés **Eurocom** («War Gods», «Mortal Kombat 4»). Aunque aún le falta tiempo de desarrollo, en estas pantallas podéis ver el increíble aspecto que ofrecerá el juego, con un **Duke movido por primera vez por un engine 3D en tercera persona rapidísimo**, que a buen seguro hará las delicias de los fans del King. La historia que hay detrás también es de lo más sugerente. Tendremos que **viajar a través del tiempo** para cascar a los cerdos aliens que han reemplazado a insignes personalidades humanas. En el Imperio romano habrá que cargarse al Centurion Pig, en los tiempos medievales a los Caballeros pigs, y todo eso armados con el típico arsenal de bombas, lanzagranadas y la artillería que nunca abandona a un tipo duro.



Los decorados del juego serán otro de los aspectos que os llamarán la atención. **Eurocom promete niveles enormes, más grandes que nunca, bestiales**, y exige que los exploremos todos y que interactuemos con ellos.

Lo más nuevo de «Duke Nukem» estará en N64 **después del verano**, palabrita de Eurocom y de GTI, que será el sello que lo pondrá a la venta.



¿Una intro? Puede. De momento imágenes "sueltas" que precederán a la aventura. Salvajes, violentas, desde luego a la medida de "The King".



Es la primera vez que "The King" se deja ver en pantalla, así de cuerpo entero. El nuevo Duke será movido por un engine 3D rapidísimo que no decepcionará a ninguno de sus fans.



Eurocom trabaja a marchas forzadas en el desarrollo de «Duke:Time to Kill», el primer juego de Duke desarrollado exclusivamente para las consolas.





El juego nos llevará de viaje por el tiempo, a la caza y captura de los cerdos alienígenas que están suplantando a las personalidades más insignes de todas las épocas.

El Confidencial

•Comenzamos con uno de los rumores más comentados de los últimos tiempos. Dicen que **Nintendo puede estar muy cerca de llegar a un acuerdo para que Square** desarrolle juegos de N64. Parece que la cosa va tan en serio que incluso se habla ya de una versión de «Secret of Mana» como primer título al que podríamos jugar.

•Ya conocemos el próximo juego para **64DD que será compatible con el Microphone Pak. Se llama «Teo»**, y será una creación de Hudson que tendrá un protagonista mezcla de pájaro y delfín.

•Rumores sobre el juego que puede suponer el **estreno de Capcom en N64**. Se trata de **«Rockman Dash»**, que en Occidente podría llamarse **«Megaman Neo».**

•Noticia de alcance: **«Donkey Kong 64» saldrá finalmente en cartucho**. Rare ha escogido este soporte porque el 64DD no se pondrá a la venta fuera de Japón hasta el año que viene, y eso supondría esperar demasiado al regreso de los Kong.

•**Konami** trabaja sin descanso con la mente puesta en los 64 bits. Se dice que está preparando un **RPG llamado «Deep Blue»**, y que sobre la mesa de sus programadores hay otros diez proyectos que se llevan en el más absoluto secreto.

•**Más noticias de Rare**: se cuenta que está programando un juego que utiliza un engine mejorado de «Goldeneye», pero todo indica que tendrá un nuevo protagonista. La razón hay que buscarla en que cuanto más vende un juego, mayor es la cantidad que hay que pagar por la licencia, y «Goldeneye 2» vendería muchos cartuchos...Así que adiós James Bond, bienvenido señor incógnita. También nos han soplado que la compañía inglesa puede presentar dos juegos sorpresa en el próximo E3 de Atlanta.

•Imagineer tiene ya en marcha la **segunda parte de «Fighter´s Destiny»**. El juego tendrá un nuevo plantel de personajes, un sistema de lucha aún más ajustado y permitirá que interactuéis con objetos de los escenarios.

JAPÓN

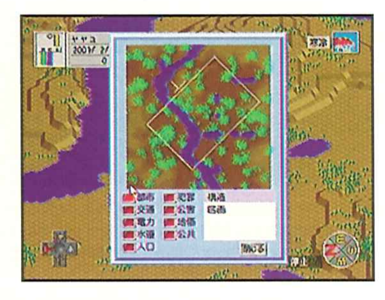
DONDE NACE EL MEJOR SOFTWARE PARA NINTENDO 64

«SIM CITY 2000»

Créete el amo del mundo... y construye

Imagineer se hizo en su día con la licencia de «Sim City 2000», el **simulador de construcción de Maxis**, y los japoneses ya pueden disfrutar del juego en su Nintendo 64. Un juego que es muy similar a la versión de PC, y que permite al jugador controlar la ciudad que ha diseñado partiendo desde cero. Hay que **construir carreteras, tender las redes eléctricas, erigir los edificios** y dotar a la ciudad de los servicios necesarios a medida que vaya creciendo. De momento nadie ha dicho que vaya a traer «Sim City 2000» a España, pero estamos seguros de que tendría una buena acogida entre nosotros, siempre que estuviera traducido.









Con los textos en japonés, la verdad es que resulta difícil jugar. Pero estamos seguros de que con una buena traducción, este simulador de construcción es de los que enganchan al personal. ¿Alguien toma nota?



La parte gráfica de «Wild Choppers» nos ha sorprendido notablemente, sobre todo después de leer muchas críticas negativas sobre el juego.

«WILD CHOPPERS»

Ya a la venta en Japón

El juego de helicópteros de Seta es un proyecto del que se venía hablando desde que se puso a la venta la Nintendo 64, pero parecía que nunca iba a recibir el último empujoncito. Ahora por fin está ya disponible en Japón, y nosotros no hemos tardado ni dos segundos en traernos una copia. Lo primero que nos ha sorprendido ha sido el control, que obliga a utilizar tanto la cruz digital como el joystick analógico. Luego vienen unos **gráficos mejores de lo que esperábamos**, a lo que se añade una buena **libertad de movimientos junto a notables juegos de relieves y texturas**. En fin, que aquí tenéis una pantalla para qué sepáis por lo menos cómo luce, porque la verdad es que **no hay muchas posibilidades de que «Wild Choppers» llegue a España.**



LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS DEL TERRITORIO YANQUI

«OFF-ROAD CHALLENGE»

Midway se lleva las carreras a un barrizal

Estas son las primeras pantallas que hemos conseguido de la versión para N64 de «Off-Road Challenge», el nuevo juego de carreras que Midway se trae entre manos. En realidad se trata de la conversión de una de sus recreativas, que pone al jugador **al volante de veloces buggies y potentes todoterrenos**. En total habrá **ocho vehículos** seleccionables, cada uno con sus características propias de velocidad, suspensión y resistencia a los trompazos. Los circuitos, además de meteros por todo tipo de barrizales y pistas sin asfaltar, serán típicamente yanquis. Recorridos por El Paso, Las Vegas y hasta el Area 51, donde tendréis que evitar los ataques de platillos volantes. ¿Y para cuándo esta maravilla? Pues aunque en las pantallas parece muy acabado, todavía **le faltan bastantes retoques**, sobre todo en el modo para dos jugadores, que aún necesita ajustes en la jugabilidad, así que **no lo esperéis por lo menos hasta finales de año.**













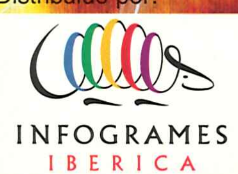
A juzgar por las pantallas que hemos conseguido, el juego tiene una pinta fantástica y promete dar sopas con onda al resto de "racing games" disponibles. Lástima que aún falte tiempo para poder jugarlo.

¡NO SEAS PAYASO! JUEGA ÚNICAMENTE SI QUIERES PELEAR

FIGHTERS DESTINY

NINTENDO 64

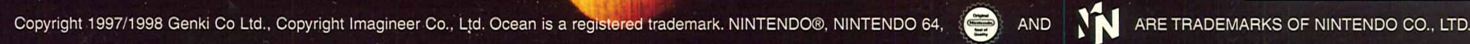
Distribuido por:











Estuvimos en el cuartel general de Infogrames y descubrimos los secretos de su proyecto más ambicioso.

Así es la nueva cara de Mission:Impossible

Tres años después de que Ocean anunciara el estreno de «Mission:Impossible» en Nintendo 64, casi un año y medio después de que Infogrames se hiciera cargo del proyecto, y recién estrenada la película en televisión, por fin podemos mostraros las imágenes casi definitivas del que a buen seguro es uno de los proyectos más ambiciosos y esperados de la historia moderna de la programación. Como la obra del Escorial, pero en videojuego.

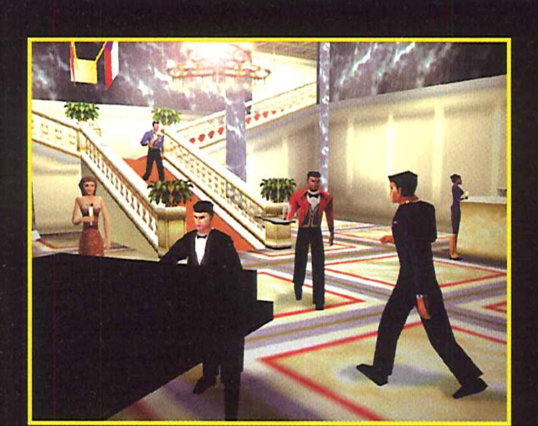


Estas imágenes no son exactamente del juego, sino que recrean situaciones a las que os enfrentaréis a lo largo de «M:I». El juego tendrá casi este mismo aspecto.

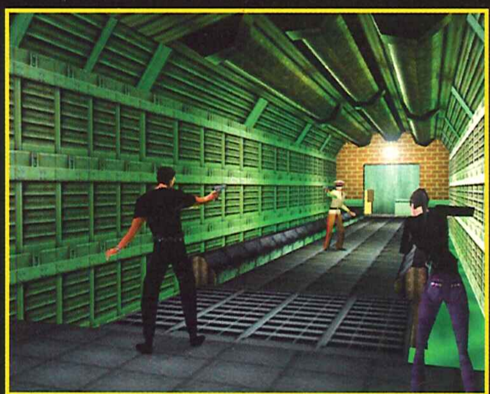


Ethan ha sido envenenado y camina como un zombie por los pasillos de la CIA. Su objetivo debe ser dirigirse al hospital para que le suministren el antídoto.

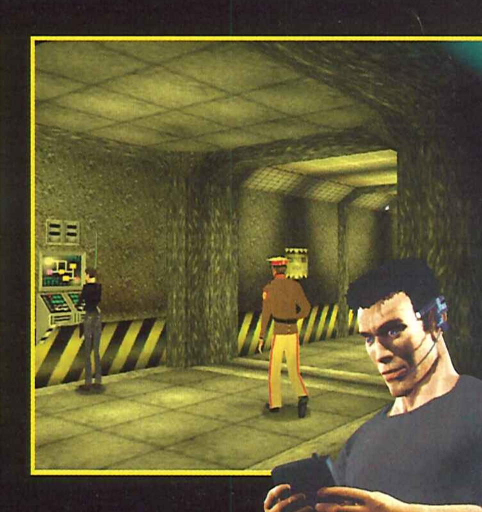
El juego está al 85% de programación y al 95% gráficamente. En teoría saldrá en USA en junio, y llegará a Europa en el mes de septiembre.



Fiesta en la embajada de Praga. Ethan tiene que apañárselas para atraer la atención del general y luego envenenarle.



En las alcantarillas, bajo la embajada, nos espera un nivel entre plataformero y de acción que es de los más movidos del juego.



Afortunadamente «Mission:Impossible», el juego para N64, está casi terminado. OK. Palabra de redactores, que **hace unos días estuvimos jugando con una eprom al 95% en el cuartel general de Infogrames**. Exactamente las proporciones eran: gráficos, 95%; código, 85%. O sea que está a tiro de piedra. Más vale tarde que nunca. Porque no nos irán a decir que el juego no se ha hecho esperar más de la cuenta. **Más de tres años desde que OCEAN se pusiera a trabajar en él**. Por aquel entonces la Nintendo no existía, y **las metas que se había propuesto el grupo original de desarrolladores eran tan ambiciosas** que jamás hubiesen cabido en un cartucho. Un año y medio más tarde, cuando se hizo demasiado obvio que el juego no se podía completar con el diseño inicial, justo en la época en que Infogrames se hizo con Ocean, el proyecto volvió a Francia, y **el nuevo equipo, compuesto por más de 30 personas**, empezó casi desde cero «Mission:Impossible». ¿Que por qué todo esto? Pues tuvimos oportunidad de preguntárselo a **Erwan Kergall**, asistente a la producción del juego, que hizo de guía en nuestro paseo por el mundo de «Mission:Impossible». Erwan nos explicó que *"el antiguo engine no podía funcionar en Nintendo 64, entre otras cosas porque nadie conocía las características técnicas reales de la máquina. Las primeras imágenes eran impresionantes, pero la media de velocidad era de cuatro por segundo. Y ahora, con todos los gráficos y elementos del decorado, hemos alcanzado más de veinte por segundo".*

¿Qué es y cómo se juega «Mission:Impossible?

Para empezar es la conversión de la trepidante película de espías protagonizada por Tom Cruise y Emmanuelle Beard, y dirigida por Brian de Palma, y precisamente por eso *"hemos intentado captar el espíritu de la película y también el de las series originales"*-nos explicó Erwan Kergall. Ofrece una **interesante mezcla de aventura, acción y estrategia**, con el bonito marco del filme, y una **trabajada perspectiva en tercera persona** que pone al jugador en permanente contacto con su personaje. *"Aunque la primera reacción de la gente que lo ve es decir ¡oh! esto es un shooter, se parece mucho a GoldenEye, tienes que conectar el cartucho para darte cuenta de que esto es más profundo. Por supuesto que no nos importa que nos comparen con GoldenEye, nosotros queremos hacer algo tan bueno como eso, pero no lo mismo. En «M:I» tienes que cumplir una misión y no sólo unos cuantos objetivos. Esa es la clave, dar a los jugadores muchos objetivos, proponerles el control de Ethan Hunt a la búsqueda de metas a través de un complejo entorno. Para hacer esto, para lograr interacciones con el entorno, teníamos que hacer un juego en tercera persona. Porque con la primera no tienes la visibilidad, el sentido táctico que hace diferente «M:I» de cualquier otro juego que exista"*, nos contó Monsieur Kergall.

¿Cómo está estructurado?

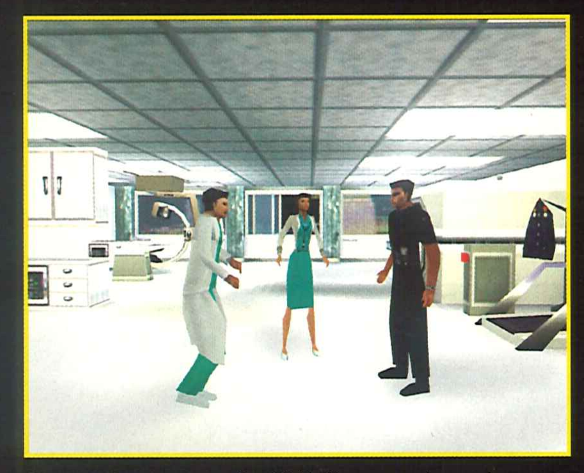
La **historia del juego siempre llama a la película**. Se estructura en **cuatro grandes misiones, divididas a su vez en varios niveles**. Además habrá dos stages extra, que ya os contaremos como visitar.

La primera misión no está sacada de la

EL NUEVO ETHAN HUNT

La nueva cara de Ethan Hunt es menos esbelta pero más práctica que la diseñada hace tres años. No se parece a Cruise, pero ni con todos los polígonos del mundo...





Si has pensado correctamente y has dirigido bien tus pasos, lo normal es que acabes en la enfermería, y una vez allí le pidas ayuda al doctor y a la enfermera.



Los "gadgets", las herramientas típicas del espía, serán muy importantes en «Mission:Impossible». Habrá que elegir con cuidado dónde y cómo utilizarlos.

La perspectiva de juego será en tercera persona porque esa es la forma de lograr que el jugador interactúe con el entorno.

película, ni de la serie, ni estaba en el diseño original de Ocean. Presenta al jugador lo que le espera a nivel jugabilidad, el feeling. *"Queremos que sea algo que enseñe al jugador cómo tiene que hacer las primeras cosas"*-explicó Erwan. Es una fase muy espectacular, donde aprenderemos las posibilidades de movimientos, nos familiarizaremos con la lista de objetivos, veremos cómo trabaja el equipo y por supuesto nos haremos con los controles, muy facilitos la verdad, del personaje. La segunda parte es más compleja y responde brillantemente a la línea del filme. Te **adentras en la aventura de «Mission:Impossible» y tienes que jugar con la estrategia, cambiar de personalidad, hablar con los agentes,** intercambiar información, preparar sabotajes... Esta segunda parte abarcaría tres grandes misiones, 14 niveles en total. Y tendremos que **enfrentarnos a un buen montón de texto,** que según Erwan *"será bastante fácil traducir al castellano",* y a los consejos de viva voz que nos dará el alto mando a través de un intercomunicador. Esto ya veremos cómo lo resuelven, porque ya sabéis lo que pasa con el tema de las voces... que se deja en inglés.

La lógica resulta más importante que los gráficos

Gráficamente, «Mission:Impossible» es un **juego en 3D que se abastece de polígonos texturados** tanto para los personajes como para el entorno. La **perspectiva es estilo Mario**, e incluso podemos elegir entre dos tipos de cámara, que recogen diferentes vistas, y luego ir desplazándolas a nuestro gusto.

La sensación general impresiona, sobre todo porque los **personajes aparecen bastante grandes, bien definidos y con unas animaciones largas, muy completas y suaves.** Pero si el aspecto es de lo mejor, no perdáis de vista la lógica del juego. Según Erwan Kergall, *"la lógica es extremadamente compleja. Hemos estado examinando todas las posibles reacciones de la gente, viendo qué sucede cuando vamos a diferentes sitios. Sí, claro, no es inteligencia artificial real, pero desde luego nos hemos complicado mucho más la vida que en los juegos de aventuras de siempre, que son bastante más lineales".*

En septiembre, a la venta

«Mission:Impossible» **aparecerá primero en el mercado americano**, donde parece que ocupa la primera posición en la lista de los juegos más esperados. Será en **junio.** Después, el equipo se pondrá manos a la obra en la versión PAL (se supone que tras unas buenas vacaciones, porque hay gente que lleva más de dos años trabajando sin descanso), y nosotros podremos llevárnosla a casa allá para septiembre, que es cuando los grandes juegos empezarán a florecer. Y esto es todo de momento, pero tranquilos, que seguiremos el mes que viene.



EL EQUIPO UNIDO

Este es uno de los componentes del equipo M:I. Trabajar junto a ellos será fundamental en el juego. Por eso nos mantendremos en contacto permanente.

El desarrollo, más de cerca



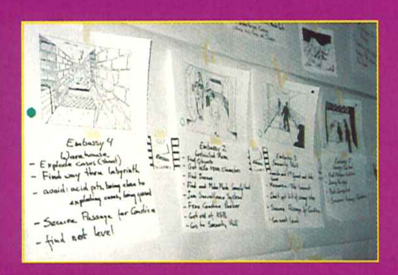
Erwan Kegall, nuestro "guía"

Monsieur Kegall, asistente a la producción, *fue el encargado de presentarnos «Mission:Impossible». Su trabajo fue perfecto, puesto que nos descubrió todos los secretos de «M:I».*



El eprom, casi cartucho

De esta guisa lucía el eprom de «M:I» que pudimos probar en el cuartel general de Infogrames. Como veis, el producto está casi acabado, vaya, si hasta lucía el adhesivo "oficial".



En la sala de reuniones

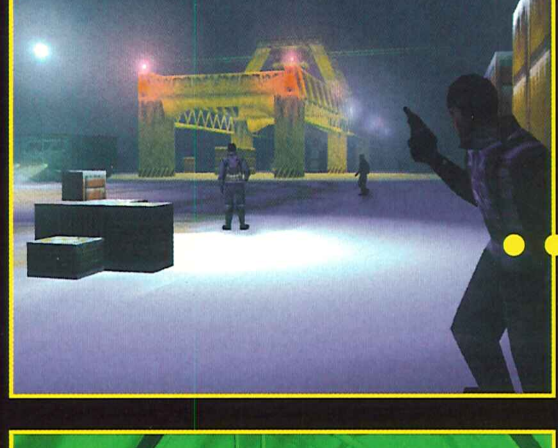
La sala donde charlamos con Arthur Houtman, el productor del juego, era el centro neurálgico de desarrollo de «Mission:Impossible». Las ***paredes estaban plagadas de bocetos y dibujos con los esquemas y situaciones que después se han implementado en el juego.*** *Desde luego, el esfuerzo de diseño ha sido considerable, porque además muchos de estos bocetos han sido luego retocados o reconstruidos.*

Hace unos cuantos años...





Las primeras imágenes que salieron del cuartel general de Ocean América eran impresionantes... pero imposibles. En este estado el **juego corría a cuatro imágenes por segundo**. Y ahora, con gráficos similares, el engine permite **20 frames.**



«Mission:Impossible» es una interesante mezcla entre aventura, estrategia y acción. Tan vibrante pero más profundo que «GoldenEye».



De primeras el juego te resultará muy parecido a «GoldenEye». Pero cuando lo conectes y saborees la primera fase, te darás cuenta de que es bastante más profundo. Aquí tienes una misión que cumplir, con muchos objetivos en realidad. No se trata tan sólo de disparar y avanzar, sino que además tendrás que hablar con la gente, manejar información, intercambiar objetos...

Mucho texto, mucho texto



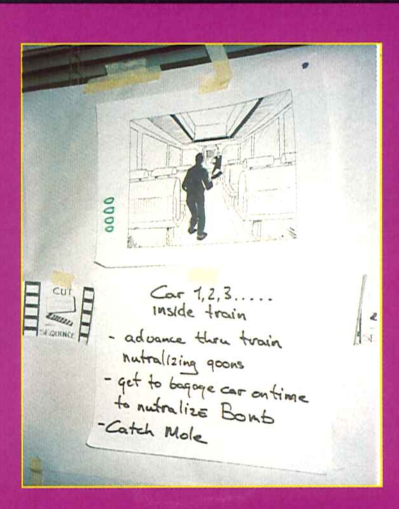


*Pues sí, **otro de los protagonistas de «Mission:Impossible» es el texto**. Texto para explicarte de qué va la misión, texto para intercambiar información con la gente de tu equipo, texto para engañar a los malos, y texto que de momento está en inglés, pero que **tiene muchas posibilidades de llegar en español**. ¿Cómo? Depende de los chicos de Infogrames en España, porque nosotros ya se lo hemos pedido.*



ELLA ES UNA ESPÍA

Ella forma parte de nuestro equipo de agentes, de hecho es la encargada de dotarnos de material. Pero antes habrá que encontrarla, y saber cuándo hay que dirigirse a ella.



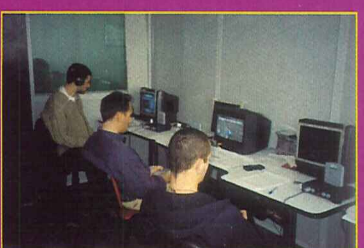
No falta ni un detalle

*Más de **30 personas** han participado en el diseño de «Mission:Impossible». A lo mejor os parece demasiado, pero la verdad es que nunca es suficiente cuando se trata de un juego tan mimado. Y es que no se ha dejado ni un detalle al azar, está **todo medido, todo controlado**, como prueba este boceto que hemos ampliado a la izquierda.*



Gran esfuerzo tecnológico

*El diseño de los gráficos se ha realizado sobre un **Indy de Silicon Graphics**. Aquí vemos a uno de los integrantes del equipo gráfico ultimando los esqueletos de Ethan Hunt. Luego se renderiza y...*



Los testeadores

Una prueba más de que «M:I» se está tratando con especial mimo es que hay tres testeadores trabajando a jornada completa en el juego. Su objetivo: descubrir fallos en el sistema lógico.



Entrevistamos a Arthur Hount, jefe de producto de «Mission:Impossible»

"CREO QUE ESTE PODRÍA SER UNO DE LOS PRIMEROS CARTUCHOS DE LA SEGUNDA GENERACIÓN DE JUEGOS PARA NINTENDO 64"

MISSION: IMPOSSIBLE

¿Qué es lo que más destacarías de «Mission:Impossible»?
Sin duda la jugabilidad, que es el aspecto en el que estamos trabajando con más atención, probando las cosas sobre la marcha antes de incluirlas en el cartucho. Por ejemplo, ahora estamos definiendo la salud del héroe, decidiendo si tenemos que hacerlo más duro o más débil. También sabréis que el juego tendrá tres niveles de dificultad, y que será progresiva durante el juego. Primero facilito y luego bastante duro.

«Mission...» es sobre todo un juego muy variado, con muchos objetivos, escenarios distintos, donde no siempre tienes que hacer lo mismo...
Bueno, hay juegos en los que siempre tienes que hacer más o menos las mismas cosas y son formidables, como «Doom». Mi punto de vista no fue decir "eso no funciona, vamos a hacer algo diferente". ¿Qué es «Mission: Impossible»? Es trabajo en equipo, tiene más que ver con pensar cosas, resolver puzzles, descubrir que las cosas no son realmente como parecen...

Esta es tu idea actual del juego, pero ¿cuál fue la idea original?
Hace años era más bien una aventura tipo PC, que hubiera sido imposible de trasladar a la Nintendo 64. Al principio era un juego no violento, pero en «M:I», la película, matan a la gente. En el juego no se podía hacer eso. Ahora lo hemos convertido en un juego de consola, y le hemos introducido mucha más acción.

Cuando os encargasteis del juego (trajisteis el proyecto a Francia desde las oficinas de Ocean América), decidisteis empezar desde cero...
Cuando Infogrames se hizo con Ocean, en el 96, empezamos a observar el proyecto más detenidamente. Decidimos que nos gustaba el diseño inicial, pero que el equipo necesitaba más gente y algunos cambios a nivel organizativo. Por otro lado aún era muy pronto, la Nintendo 64 ni siquiera había salido a la venta. Así que nos fuimos integrando más y más en el juego, y fue cuando pensamos que necesitaba otra dirección, que podía ir más rápido, y por eso nos lo trajimos a Francia y pusimos a más gente de Infogrames a trabajar en él.

¿Estáis contentos con el juego?, ¿habéis conseguido incluir lo que queríais?
Hombre, ahora sabemos lo que la Nintendo puede hacer, tenemos más experiencia programando una aventura, y eso se nota en el juego. Además, había que cumplir las fechas, terminar el juego en el menor tiempo posible manteniendo un alto nivel de calidad. Por ejemplo, en algunos niveles veréis más gente en movimiento, más vida, que en ningún otro juego. Nosotros hemos hecho algo que otros no han conseguido, pero también se nos han quedado fuera un montón de ideas que nos gustaría integrar en la continuación, si la hubiese...

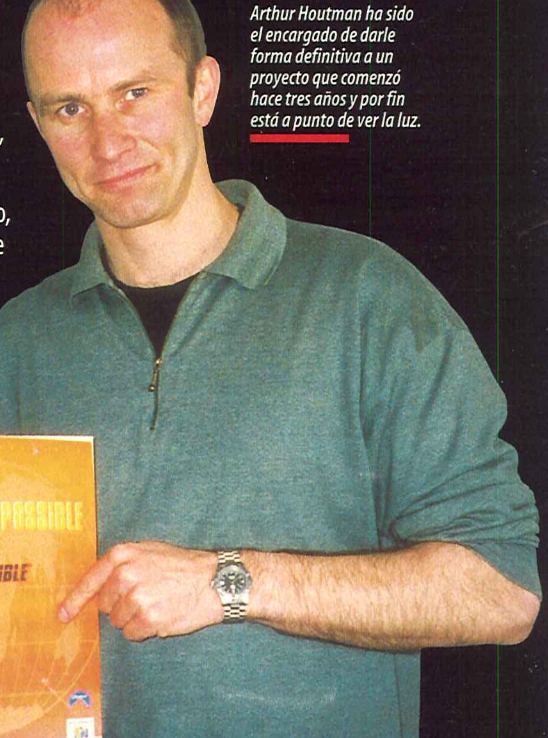
¿Cuál ha sido la parte más difícil del juego a la que os habéis enfrentado?
Conseguir una jugabilidad tan ambiciosa con una media elevada de paso de imágenes. Algo nada fácil, porque tiene que ver con unas 20 cosas que están todas relacionadas: las cámaras, las animaciones, cada cosa que haces te dirige a otra cosa... El hecho de que el juego esté en tercera persona fue un handicap desde el principio, porque queríamos un personaje principal en pantalla y poder ver lo que hace en cada momento. Pero nosotros contábamos con una memoria restringida, comparada con la de un PC, lo que nos obligó a aprender cómo meterlo todo en el cartucho, a utilizar técnicas de compresión, y eso al principio fue enormemente complicado, porque tenías que trabajar a caballo entre el Silicon Graphics y un PC, trayendo y llevando cosas de un ordenador a otro.

¿Qué ha pasado como el modo "multijugador"?, ¿no os habría gustado incluirlo?
Sí, pero no en plan "Deathmatch" como GoldenEye. Nos hubiera gustado más en plan cooperativo, entre los miembros del equipo de «Mission:Impossible», pero esto hubiera sido complicar el código de tal manera que nos habríamos quedado sin espacio en el cartucho.

¿Quizá para la próxima versión DD?
(Risas) Quizá para el 2005.

En serio, ¿habéis pensado en una versión para DD?
Está bien hablar del DD, porque es una buena tecnología. La verdad es que nos gustaría ponerle las manos encima, pero dime: ¿tu sabes cuándo va a suceder esto?, porque entonces sí podríamos gastarnos algún dinero en ello. El modo cooperativo sería maravilloso en una máquina que tuviera módem. De todas formas, aunque no haya modo multijugador, una de las cosas importantes de «M:I» es que no te sientes solo. Puedes interactuar con los personajes secundarios, y en otros momentos ellos dependen de ti. Para cumplir tu misión, tienes que ayudarles. Creo que esto es algo muy innovador.

Por último, ¿crees que el juego aprovecha realmente todo el poder de la máquina?
Creo que este podría ser uno de los primeros cartuchos de la segunda generación de juegos para N64.



Arthur Houtman ha sido el encargado de darle forma definitiva a un proyecto que comenzó hace tres años y por fin está a punto de ver la luz.



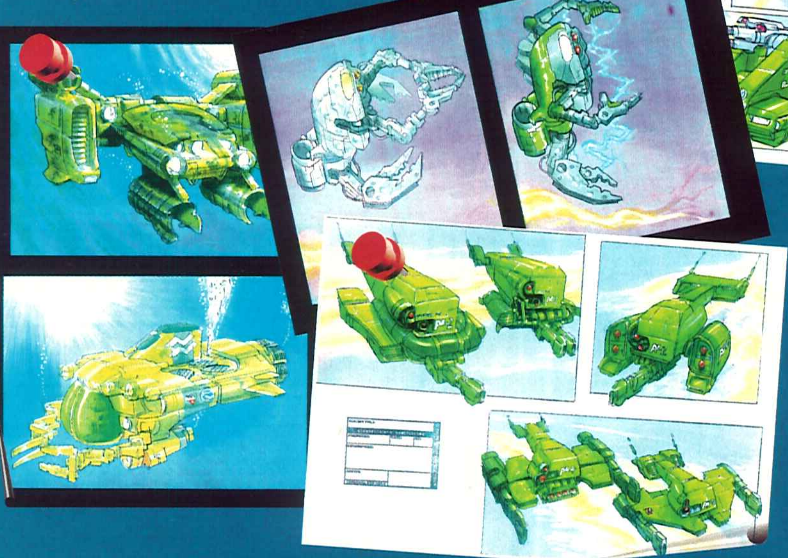
Enemigos y primeras pantallas

LA AGENDA DE «FORSAKEN 64»

Este mes tenemos agenda por partida doble. Por un lado os contamos cosas sobre los enemigos, mortíferas máquinas de guerra y temibles criaturas extraterrestres. Y por otro, por fin os podemos mostrar las primeras imágenes del juego. Hemos probado la eprom y la conclusión fue clara: ¡que salga ya!

WAR-ROBOTS MÁQUINAS LETALES

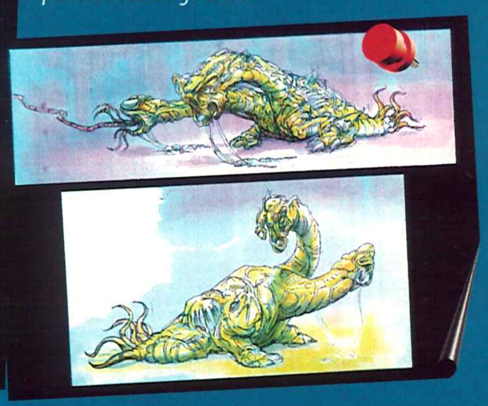
*La tecnología puesta al servicio de la guerra. Todos los **robots de combate** de «Forsaken» están diseñados para ir a por vosotros. Tanto los **tanques terrestres** del boceto de la derecha, como los **cañones aéreos y los submarinos** que aparecen debajo tendrán un tremendo poder destructivo.*



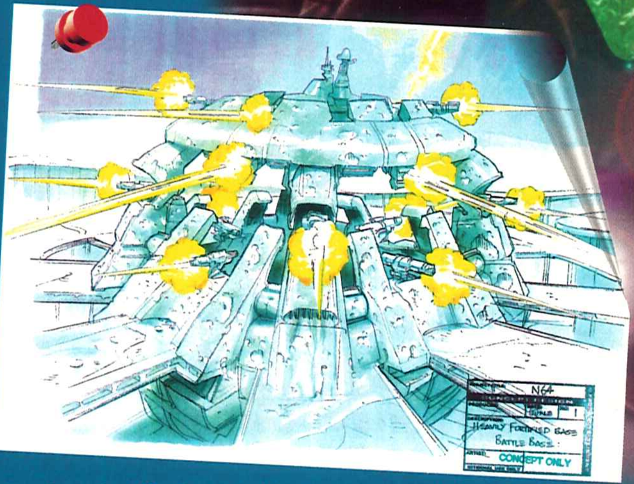
ALIENS CRIATURAS FEROCES

*No figuraban en la lista de invitados, pero al final **se han colado en los mundos futuristas del juego**. Son los aliens, criaturas de aspecto aterrador que esperarán agazapados a que penetréis en su guarida.*





BATTLE BASE ¿INEXPUGNABLE?



*Esta **base fortificada** probablemente sea uno de los **jefes finales** a los que os enfrentéis. Su potencia de fuego y los cañones multi direccionales la convertirán en un objetivo casi inconquistable. Pero no será la única, porque en «Forsaken» os encontraréis con la más avanzada red de fortalezas blindadas de la galaxia conocida.*



LUCES todo un espectáculo

Probamos el juego durante unas horas, y eso nos bastó para comprobar su dominio de la luz. Las ***explosiones son perfectas****, y el efecto de los misiles dejando su estela por los pasillos, simplemente real.*

ESCENARIOS ojo con perderse

Laberintos llenos de pasillos interminables, impresionantes áreas abiertas, interruptores que abren puertas secretas. Todo listo para que lo exploréis, y todo con un ***diseño digno de la nave Nostromo de «Alien».***

TEXTURAS ni un pixel

Los pixels han sido desterrados de los mundos de «Forsaken». Hemos seleccionado estas imágenes para que podáis apreciar la ***perfección de las texturas*** *que cubren las paredes, y que permanecerán inalterables por mucho que os acerquéis a ellas.*

Primeras imágenes N64 de la estrella de Midway

MORTAL KOMBAT 4

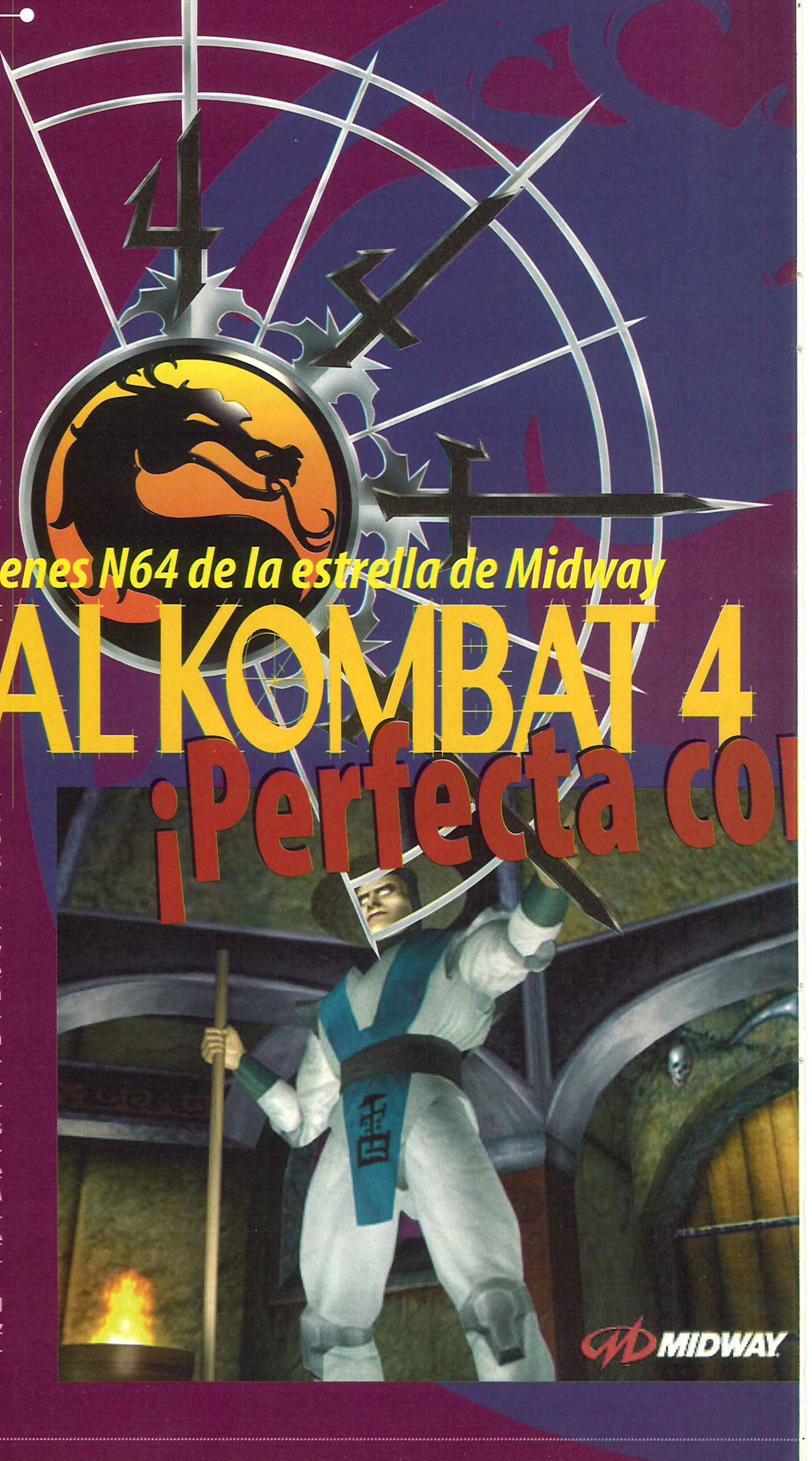
¡Perfecta co

Cuando recibimos estas imágenes desde las oficinas de GT Interactive en Inglaterra, todos en la redacción pensamos que era imposible, que estas **pantallas no podían estar sacadas de la versión de Nintendo 64 de «Mortal Kombat 4»**. Las dudas se disiparon enseguida, cuando desde esas mismas oficinas nos llegó la confirmación de que **este va a ser el look definitivo del cartucho de Nintendo,** puede que con algo menos de resolución y nitidez en los gráficos, aunque aún es demasiado pronto para definir nada, porque la **conversión no está a más del 50%**, pero bueno, así será en líneas generales el aspecto que presentará.

Una vez que salimos del estado alucinógeno, quisimos centrarnos en todo lo que va a traer de nuevo esta cuarta entrega de la serie de lucha más popular de todos los tiempos. Y lo primero, aunque sobre decirlo, es un **fastuoso engine 3D que nos va a permitir movernos con toda libertad dentro y fuera de las zonas de combate**, y cómo no, disfrutar de los polígonos texturizados de los luchadores que participarán en el combate. Y ya que estamos, **habrá 15, más dos ocultos**. Hay muchos que vuelven, como Scorpion, Sub Zero, Sonya, y hasta **siete personajes nuevos**, con nombres tan sugerentes como Quan Chi, Kai, Jarek y otros que ya os contaremos.

Aúno no os hemos dicho que el **juego lo están haciendo en Inglaterra los chicos de Eurocom**, ya muy curtidos en este tipo de conversiones («Cruis´n the World», «Duke Nukem 64»). En esta ocasión cuentan con una placa de **128 megas** y consignas muy claritas desde Midway: **esta versión debe ser idéntica a la "Revision 3" de la recreativa. Debe tener los mismos movimientos, combos y fatalities, y por supuesto el mismo sistema de combate con armamento**, sin duda la gran novedad, aparte de los gráficos, que incluye esta entrega. Cada personaje podrá manejar un tipo de arma (hachas, palos...), que nosotros podremos arrebatarles durante el combate. A nivel jugable decir que se han añadido dos nuevos tipos de patada y puñetazo para cada luchador, y que hemos oído que este tipo de golpes se controlará desde los botones amarillo. Bueno, ya lo confirmaremos.

Midway tiene pensado pone a la venta el juego el día **23 de junio** en USA. A nosotros nos da en la nariz que hasta **septiembre por lo menos**, no veremos nada de nada. Seguiremos informando.







Así será el aspecto definitivo que tendrá la versión para N64 de «Mortal Kombat 4». Aunque el cartucho está aún al 50% de desarrollo, eso es lo que nos han asegurado desde GTI, la compañía que distribuirá el juego.



La novedad jugable más importante de «MK4» es la introducción de un sistema de combate con armas. Esto le da una nueva y espectacular dimensión.





Esta versión incluirá todas las novedades que acaban de estrenarse en la "revision 3" de la máquina de Midway. Nuevos fatalities, más combos, nuevas armas...

nversión!

Eurocom y Midway están intentando encontrar un sólido equilibrio entre gráficos y jugabilidad en la versión 64 bits de «MK4». A juzgar por las imágenes, sin duda que lo están consiguiendo.



Las últimas informaciones sitúan en 15 el número de personajes seleccionables, más dos ocultos. Equilibrio entre los que vuelven (8) y los nuevos (7), aunque en realidad todos adoptan un nuevo look.

Y va por la tercera versión

Ya está disponible en los salones americanos la **"revision 3" de «Mortal Kombat 4»**. En poco más de seis meses (la recreativa apareció en verano del 97), Ed Boon y su equipo han introducido bastante mejoras especialmente a nivel jugabilidad. El poderoso hardware está permitiendo **añadir combos y fatalities sobre la marcha**, modificando lo necesario para que la máquina nunca pierda actualidad. Hablando de hardware, ya sabréis que **MK4 usa un nuevo engine 3D apoyado en el superchip ZEUS**, que permite manejar **1.2 millones de polígonos por segundo**. Comoquiera que los personajes están construidos sobre más de 800 polígonos, y los movimientos son **"motion capture"**, la sensación de realismo es apabullante y está potenciada a su vez por una buena dosis de violencia. Más realismo, imposible.





Así será el jue ISS '98

Imágenes en primicia del juego estrella de Konami

La Gran K tiene casi a punto una edición mejorada de su «International Superstar Soccer», que saldrá con motivo del Mundial de fútbol Francia. Si el primer cartucho fue aclamado unánimemente como el rey de los simuladores de fútbol, ahora la pregunta es: ¿será todavía mejor la versión 98? Pronto lo sabremos. De momento, Nintendo Acción os lo enseña antes que nadie.







La nueva edición de «ISS» va a ser espectacular, tanto a nivel gráfico como jugable. Con las mejoras que Konami está introduciendo en el cartucho, la Nintendo 64 podrá seguir presumiendo de tener el mejor simulador de fútbol de la historia.

Con el mundial de Francia a la vuelta de la esquina, Konami trabaja a toda máquina para darle los últimos toques a «International Superstar Soccer´98». Aunque en Japón ha salido a la venta una nueva entrega del juego, la que va a llegar a Europa es otra diferente, es en realidad casi un nuevo juego, realizado especialmente con ocasión del campeonato que se disputará en territorio galo. ¿Y qué podemos esperar de él? Pues nosotros hemos tenido el privilegio de probar durante unos días una **versión todavía al 80%**, y lo que hemos visto nos ha causado una **magnífica impresión**.

Los desarrolladores de **Major A** están aprovechando lo bueno del primer juego, que era mucho, y "vistiéndolo" con el traje de las grandes ocasiones. Entre otras cosas, «ISS '98» contará con **mejores animaciones de los jugadores, una nueva vista desde detrás de la portería**, más estadios (habrá incluso una **reproducción del de Saint Denis**, donde se jugará la final del Mundial) y un montón de selecciones de todo el mundo. El cartucho no perderá ni un gramo de jugabilidad, pero tendrá más calidad técnica si cabe.

Los responsables de Konami en España aún **no nos han confirmado la fecha de lanzamiento** oficial, pero seguramente traerán a nuestro país su genial simulador a comienzos de verano, cuando el balón eche a rodar en el Mundial de verdad. Lo que tampoco está muy claro es si la versión definitiva cambiará algo respecto a lo que ya hemos visto. Seguro que estáis tan impacientes como nosotros por saberlo, pero tranquilos, que el tiempo pasa y Francia'98 se nos echa encima. No os quepa duda que dentro de muy pronto tendréis más noticias de este "crack" del fútbol.

...ego de fútbol del año





El mundial de Francia es la oportunidad perfecta para que Konami nos deleite con una nueva edición de su genial simulador.


Entre los modos de juego habrá un torneo mundial que comenzará con eliminatorias de clasificación.


Esta es la celebración de un gol. Como veis, el modelado de los cuerpos es más perfecto que antes.




Aquí tenéis la pantalla de presentación de «International Superstar Soccer´98». Habrá seis modos de juego, aunque en el cartucho que nos dejó Konami algunos todavía no estaban disponibles (no se podía entrar en el Scenario ni el Training). El diseño de los menús y la música serán completamente nuevos.

Las grandes novedades del «ISS» mundialista


Estadios: Se añadirán nuevos campos hasta completar nueve en total. La gran sorpresa será la presencia de tres estadios del mundial francés.

Jugadas a balón parado: Las flechas para regular la potencia y la dirección del disparo tendrán ahora este innovador aspecto.




Jugadores: El tamaño de los jugadores aumentará en las vistas más cercanas al balón. Las animaciones también serán más detalladas.

Repeticiones: Seguirán poniendo en vuestras manos el control de las cámaras, pero ahora podréis seleccionar una vista mucho más alta.




Plantillas: Habrá 52 selecciones nacionales, y aunque no han utilizado los nombres reales de los jugadores, sí que se les parecerán mucho.

Tácticas: Los menús para asignar la táctica de vuestro equipo serán más completos todavía, y estrenarán una imagen renovada.




Vista trasera: Hemos dejado para el final la mayor novedad del juego, una cámara que seguirá el partido desde detrás de la portería.



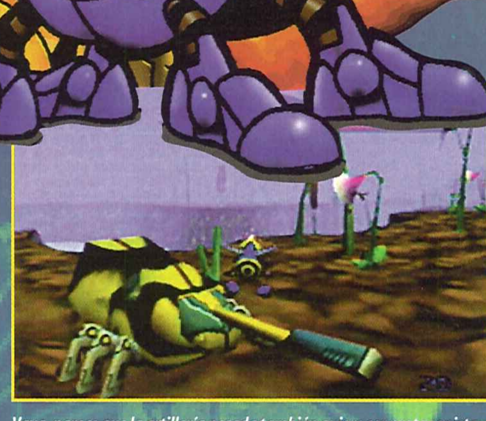
Los padres del Chip FX y del increíble «Starwing» de Super Nintendo vuelven a la carga con un "Shooter" de los buenos. «Buck Bumble» promete arrasar los circuitos de vuestra N64 con una feroz carga de adrenalina y originalidad. Llegará de la mano de Ubi, dentro de muy poco.



Lo primero que tenéis que saber de «Buck Bumble» es que será un juego de acción pura y dura, sin concesiones a la estrategia.



El combate se ha planteado esta vez entre los insectos del jardín, que lucirán todos vestimenta bélica y cara de malas pulgas.



Vaya, parece que la artillería pesada también quiere ser protagonista. Atenta, abeja, o serás presa de esta trompa mortífera.

Buck Bumble

La resurrección de Argonaut

Los chicos de Argonaut, un grupo de desarrolladores británicos de los buenos, están dando los últimos retoques a «Buck Bumble», un **arcade de disparos en la línea de «Lylat Wars», protagonizado por una ¡simpática abeja guerrera!** El juego acaba de presentarse en el Tokyo Game Show, en el stand de **Ubi Soft**, y los japonesitos se han volcado con él. ¡Cómo no se van a emocionar con una **epopeya de insectos y disparos** de semejante calibre!

En el pellejo de una abeja, y contra todos los insectos del barrio

Pues eso, que nos meteremos en el "pellejo" de una abeja en pie de guerra y parece que nos las tendremos que ver con todos los insectos del jardín, organizados en una banda y guiados por el insano objetivo de liquidarnos. Para evitarlo contamos con un buen arsenal, que aunque empieza más bien escasito de material, se llenará con tecnología y hasta poderosos items a medida que vayamos realizando misiones y cumpliendo objetivos.

El juego transcurrirá en un **gigantesco mundo diseñado en 3D a base de polígonos**, que nos asegura 360º de libertad total de movimientos. En teoría habrá **27 entornos diferentes**, uno para cada **misión, que por cierto serán pequeñas, variadas y muy centradas**. Tendremos que ir cumpliendo objetivos secundarios para finalmente dar con el principal. Pero lo que nos espera ahí fuera será un auténtico **desafío a nuestros reflejos y habilidad**. Volaremos cual abejas en busca de la miel (con tres perspectivas a nuestra disposición), dispararemos las cargas y esquivaremos los ataques de la endemoniada y venenosa fuerza insectívora. En el **jardín, entre el césped, en el salón de casa** o en el cementerio, por citar algunas de las localizaciones que "visitaremos" en el juego.

«Buck Bumble» estará dividido en tres zonas. Las dos primeras se llevarán 11 misiones y compondrán el bloque principal del juego. Para acceder a la tercera será obligatorio recoger una serie de items, las famosas pulgas doradas, y además acabar la partida en la categoría de pilotos "as".

Huele bien este «Buck Bumble», ¿verdad? **Huele a emoción, originalidad, arcade, diversión.** Y por encima de todo, a la manita de los Argonaut boys, "papis" del chip FX y del legendario «Starwing», que se han recreado con su primera obra en Nintendo 64. Los británicos han dicho incluso que **su juego dará unas cuantas vueltas al «Lylat...»** de Nintendo, que proporcionará más libertad de movimientos, y que el modo cuatro jugadores será mucho más emocionante. Bueno, por hablar que no quede. Lo que han enseñado promete, sólo falta jugarlo... No os impacientéis, **hasta septiembre nada de nada. Ubi Soft manda.**



Pues eso, que nos meteremos en la insectívora piel de una abeja en pie de guerra y parece que nos las tendremos que ver con todos los in



Del jardín de atrás al salón de casa, y así 27 escenarios para liarnos a aguijonazos láser contra la banda de insectos malos.



Hay planteadas 11 fases en las que tendréis que cumplir una serie de objetivos secundarios que a su vez os llevarán al objetivo principal.



Tecnología de otra galaxia para el juego. Es la primera obra 64 bits de los de Argonaut, pero ya veis que le han cogido rápido el tranquillo.



Planearemos en un entorno 3D gigantesco, y gozaremos de una libertad total de movimientos. Volaremos hacia donde queramos.

Una buena carga de acción, una abeja guerrera y la mano de los chicos de Argonaut serán los aspectos que os llamarán la atención en «Buck Bumble», lo último de Ubi para N64.

Un sitio en la historia para ARGONAUT

Sería imperdonable que no os sonara el nombre de Argonaut. Este grupo de programación británico es de los más **prestigiosos en el terreno de los vectores y la animación 3D**, pero más que por eso, debéis recordar el nombre de Argonaut por su fructífera relación con el mundo Nintendo: para empezar **desarrollaron el chip FX** que tantas alegrías dio al mundo 16 bits. ¿Recordáis lo del FX? Un chip de alta velocidad de proceso, que se encargaba de las rotaciones 3D de los gráficos, de las texturas, de los zooms y de los sombreados del juego. Este sofisticado chip dio vida a **«Starwing»**, en cuyo desarrollo también intervinieron, liderados por el genial **Jez San**. Todo esto fue en **abril de 1993**. Desde entonces, poco más hemos oído de estos chicos en el mundo consolero. Sabemos que trabajaron en **«FX Fighter»**, aunque nunca vimos el juego, y que luego dirigieron sus pasos a Saturn y PSX, para la que diseñaron «Croc», el primer plataformas 3D de la consola de Sony. Cinco años después vuelven a Nintendo, de la mano de Ubi y con la mismas ganas de innovar que de costumbre.



La galería más guerrera de PERSONAJES

Insectos malos contra ti, un insecto bueno. A la colmena, al jardín entero, le ha dado un "yu-yu", y ya ves, se han plantado los uniformes militares y nos han dado un ultimátum. O te vas, o te echamos. Sí, muy majos. En teoría deberíamos sentir miedo de su armamento, pero la verdad es que les queda muy cuco, así, tan integradito en el traje de camuflaje. Aunque lo mejor es el diseño entre lo cibernético y la sonrisa, de la abeja protagonista, lista para hacer frente a uno de esos shoot ´em ups de los que gustan tanto por aquí.









Atención terrícolas: sois los parias del universo, los perdedores del espacio. Vosotros vivís en un planeta enano donde todo cierra a las nueve. Os encantaría viajar a otras galaxias, pero vuestros transbordadores espaciales se caen a pedazos y los cohetes que fabricáis parecen fuegos artificiales. Pero no os preocupéis porque «Space Circus», el circo más increíble de la historia, está de gira hacia vuestro sistema solar, y va a revolucionar vuestro modo de vida y vuestras Nintendo 64.

En el cuartel general de Infogrames se cuece algo muy gordo. La compañía francesa trabaja en un **proyecto diferente, un cartucho que romperá moldes** en cuanto lo veáis funcionando en vuestra Nintendo 64. Se llama «Space Circus», y procurad que este nombre no se os vaya de la cabeza, porque cada nueva imagen que nos llega nos deja un poquito más alucinados que la anterior.

Si os fijáis en las que incluimos en estas páginas veréis que todas enseñan una perspectiva diferente al resto, y es que «Space Circus» quiere ser una experiencia en libertad en la que nada esté prefijado: ni la cámara que filme la acción, ni la ruta que sigáis en vuestro avance. **Serán siete mundos en 3D maravillosamente texturizados** por los que emprenderéis un viaje de **"explor-acción"**, como lo han definido sus diseñadores.

La clave estará en el **desarrollo no-lineal del juego**, porque no existirán caminos determinados de antemano por los programadores. De hecho, sus creadores quieren animar a los jugadores a que se atrevan a descubrir nuevas rutas en cada partida. Además, aquí las tres dimensiones se harán más reales que nunca, ofreciendo una **libertad de movimientos que os permitirá interactuar con el entorno** en el que os halléis, cosa que por otra parte tendréis que explotar a fondo.

Del diseño hay poco que decir, porque las pantallas hablan por sí solas. Hacía tiempo que ninguna compañía programaba algo tan fresco e innovador, quitando a la propia Nintendo. Cuentan que será una mezcla del **universo galáctico de George Lucas con el estilo visual de los dibujos animados** de toda la vida. Con semejante tarjeta de presentación, «Space Circus» ya ocupa uno de los primeros lugares en nuestra agenda de "los más buscados". Si cuando salga, **después del verano**, confirma las buenas maneras que apunta, sin duda estaremos ante otro título de culto.





Las pantallas de «Space Circus» destilan talento y creatividad. El juego de Infogrames lleva camino de convertirse en una de las novedades más importantes del año.



SPACE CIRCUS OS PRESEN

STARSHORT: EL HÉROE MALABARISTA



El personaje que os saluda en plan militar aquí a la izquierda es Starshort, el protagonista de «Space Circus». Trabaja como malabarista en el circo de las galaxias, y su sueño es revitalizarlo con nuevos números y atracciones más interesantes.
Sin embargo, hay muchos competidores que tratan de impedir que tenga éxito. Así comenzará la historia del juego, justo el día en que el espectáculo del Space Circus llegue a la Tierra.



En el juego habrá siete mundos que explorar, cada uno con sus propios objetivos y secretos.



Starshot podrá saltar, nadar, correr y también disparar un rayo láser que podréis manejar.

AQUÍ SE FABRICA UN ÉXITO



*Durante nuestra visita a las oficinas de Infogrames tuvimos oportunidad de hablar con **Xavier Schon, productor de «Space Circus»**. Nos contó que el juego está a un 60% de desarrollo y hasta nos enseñó su puesto de trabajo. Allí vimos el cartucho funcionando, y no perdimos la ocasión de sacarle una foto.*



Los creadores están poniendo un cuidado especial en el diseño de cada escenario. El aspecto visual será siempre sorprendente.



El jugador podrá elegir varias vistas para seguir la acción, y tendrá absoluto dominio sobre las cámaras.

Las siete fases del juego seguirán un desarrollo que os dejará total libertad para decidir qué camino seguís.



Esta fase se desarrollará en el espacio. Starshort tendrá que aprender a moverse sin gravedad.

LOS PERSONAJES: SERES CON ALMA DE DIBUJO ANIMADO

*El planteamiento visual de «Space Circus» será siempre sorprendente, y en este apartado brillarán con luz propia los personajes. En el juego **aparecerán más de 300**, movidos por un sistema de inteligencia artificial que simulará un comportamiento alocad y que les hará reaccionar en función de nuestros movimientos. Además, otros dos sistemas llamados **"Cartoon Skin" y "Total Distortion"** les darán una apariencia de dibujo animado. El aspecto de los que aparecen aquí lo dice todo, con una chica digna de "Los vigilantes de la playa", por sus "dotes" de actriz, y dos alienígenas de aspecto divertido más propios de "Men in Black".*

TA SUS NUEVAS IMÁGENES

Rol divertido y desenfadado



Es el turno de ataque de la sección RPG de Konami. Tras conocer las excelencias de su equipo de deportes, ahora le toca pegar fuerte al Rol. «Mystical Ninja Starring Goemon», el cartucho que presentamos, es además el primer RPG que llegará a España.

Así de primeras tenemos que deciros que **gráficamente este Goemon tiene un tirón muy Mario 64**. Incluso algunos movimientos del ninja del pelo azul os recordarán bastante a los del genial fontanero. Las similitudes pueden deberse a que ambos juegos corrieron un desarrollo paralelo, aunque el de Konami sufrió algunos parones durante la fase de diseño de la versión japonesa y muchos retrasos en su conversión a Pal. Vamos, que por poco no sale: cosas de megas y costes. Pero bueno, ya lo tenemos aquí, y ahora es cuestión de hablar sobre lo que nos tiene preparado.

Decíamos lo de su irresistible parecido con Mario. Cierto, aquí nos moveremos en un **mundo tridimensional, mapeado de texturas, y los personajes, a cientos, con que nos encontraremos han sido construidos a partir de polígonos** también texturizados, pero con un nivel de detalle y de colorido bastante más trabajado que el de los escenarios. A diferencia de SM64, las perspectivas de juego las impondrá la CPU, y nosotros no controlaremos cámaras o ángulos de vista. En principio este sistema simplifica bastante la acción, porque no tenemos que estar pendientes de los botones amarillos para controlar el movimiento, pero también exige rapidez a la CPU a la hora de fijar la perspectiva, especialmente cuando tenemos que girar forma brusca y después saltar o hacer alguna cosa rápido. En fin, el caso es que bastan un par de botones y el stick digital para circular por el mundo de Goemon a toda velocidad.

Aventura, acción y RPG

Hablando del mundo de Goemon, eso nos da pie para contaros de qué va esta aventura. El protagonista del juego es doble en principio, aunque luego podemos ser hasta cuatro personajes a la vez. Podremos alter-





A lo largo de la aventura nos encontraremos muchas puertas cerradas. Localizar las llaves será uno de los objetivos de Goemon.



EBISUMARU

SASUKE

Conoce a los amigos de Goemon

*Una **sirena**, un **robot** y **dos guerreros ninja** forman el mejor equipo para descubrir los misterios de este juego. De principio sólo **Goemon** y **Ebisumaru**, los guerreros, estarán disponibles. Goemon va armado con una especie de tubo mágico y a su favor reúne simpatía y velocidad. De todas formas pierde rápido los nervios, así que ojo con él. Justo lo opuesto de **Ebisumaru**, que es gordinflón y tranquilote pero tiene un martillo de lo más contundente. Luego, por el camino, encontramos a **Sasuke**, un robot experto en ataque con armas de hielo y fuego. Y por fin, **Yae** es la sirena que os presentábamos al principio. En realidad es una **agente secreta ninja**, que maneja como nadie las espadas y armas de fuego. Estos personajes no aparecerán simultáneamente en el juego, sino que iremos alternando su presencia.*

YAE



Será conveniente que visitéis al "adivino" cada vez que no sepáis qué hacer. Además, pasaréis un rato de lo más divertido.





Este es el emocionante momento en que el Rey de Oedo nos cede gentilmente el "superpase" que nos permitirá descubrir nuevas zonas. Es de las primeras misiones que debéis cumplir.

nar al comienzo entre **Goemon, un chaval ninja de pelopincho color azul, y Ebisumaru, un señor madurito y regordete vestido de kimono**. Uno de los botones C permitirá transformaros en cualquiera de los dos en el momento que queráis.

El juego se desarrolla en el Japón feudal, pero la amenaza parece venir del futuro y de hecho muchos de los **diálogos tienen un toque sorprendentemente actual**. Resulta que un raza misteriosa venida del espacio via OVNI se ha apoderado del castillo de Oedo, que domina la región donde viven nuestros protagonistas, y desde allí planea controlar el mundo. Naturalmente Goemon, que es un chico muy dado a las peleitas, hará lo posible por impedirlo.

La aventura **tiene base RPG, porque habrá que dialogar con la gente, buscar objetos, emplearlos correctamente, resolver puzzles**, pero además se acompaña de una **buena dosis de acción**. Nuestros hombres tendrán que enfrentarse a los robóticos enemigos que asolan la ciudad, y para ello dispondrán de un mínimo arsenal, una simple porra de hecho, que tendrán que ampliar siguiendo las pistas necesarias. La porra podrá convertirse en una "maxiporra" con capacidad para engancharse a ciertos bloques que a su vez permitirán saltar de una plataforma a otra. ¿Plataformas? También, y muchas, para que demostréis vuestra habilidad con los saltos.

Y esto es todo, de momento. Quién sabe lo que nos espera en el gigantesco (128 megas que le han acarreado muchos problemas para la conversión a PAL) mundo de Goemon. Montañas, ríos, presas enormes, señoritas atractivas, ladrones, tiendas de café y Rol. Rol con textos en inglés, como ya habréis notado, pero Rol al fin y al cabo. Ya sabéis, mantened las orejas y los ojos bien abiertos, que es el mes que viene os lo vamos a descubrir todo.



Goemon es un encanto. Está bien definido, es grandote, se mueve rápido y ágil y tiene unos modales y pone unas caras la mar de graciosas.





Goemon empieza armado con una pequeña porra que utilizará para cascar algunas cabezas descarriadas. Luego tendremos oportunidad de ampliar el arsenal.





LLAVES Y OTROS AMULETOS









*El mundo de Goemon esconde varios tipos de objetos. Están los **necesarios para avanzar, como las llaves**: algunas estarán a la vista, mientras que para descubrir otras habrá que cargarse a unos cuantos enemigos. Luego están los que **rellenan la energía**, como esa especie de pinchos morunos que tenéis arriba. Y por fin vienen los especiales, como los que **aumentan la fuerza** (los gatos mágicos), los que nos proporcionan un **mapa de la zona** (Ellie the elephant) o los que nos indican incluso dónde está el **enemigo final** de ese nivel.*

LA HISTORIA EMPIEZA EN UNA INTRO MUY CHULA, PERO CORTITA...

Por fin una intro consistente, con historia y todo, desde el cartucho. Fenómeno. Así podemos vivir en directo la llegada del ovni que conmocionará la Tierra, y nos ponemos en marcha con humor y simpatía para resolver el entuerto. Bueno, la intro no es en plan FMV, pero cumple su papel, y mola. Mola mucho.

Este «Goemon...» es un action RPG, el primero que llega a Nintendo 64, en el que predominan el sentido del humor y la simpatía de sus nipones protagonistas.











El primer enfrentamiento con un jefe final sucede en el castillo de Oedo. Asusta el despliegue tecnológico, pero lo cierto es que no es demasiado complicado acabar con este monstruo.







Cuando la cosa se ponga dura con algunos enemigos, es momento de llamar a Ebisumaru. El gordinflón no es precisamente un tío rápido, pero tiene un martillo al que no se le resiste nada. Ya veréis como resultará básico trabajar en equipo.

TOCA HABLAR EN INGLÉS













Como buen RPG, en «Goemon..» tendremos que entendernos con el personal que puebla la zona de juego. Será necesario que ***habléis con ellos*** *(incluso con los perros),* ***que les saquéis toda la información****, que os acerquéis a comprar a las tiendas... Sí, está todo* ***en inglés, pero el vocabulario es muy facilito y las opciones aparecerán muy claras.***

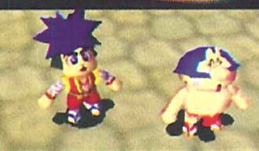




A la derecha tenéis a Goemon haciendo uso de la maxi-porra que nos regala el hombre del monte Fuji. Con ella nos engancharemos a estos bloques con estrella y superaremos los fosos que rodean al castillo de Oedo.















Nintendo 64 / 64 Megas / Acclaim-Probe / Puzzle / Mayo-Junio



La versión que faltaba... y la más divertida y espectacular.

BUST-A-MOVE 2

POCO A POCO, LAS COMPAÑÍAS SE VAN ANIMANDO A SACAR JUEGOS DE PUZZLES. ROMPIÓ EL FUEGO NINTENDO CON «TETRISPHERE», Y AHORA ES ACCLAIM LA QUE VA A PONER A PRUEBA VUESTRA RESISTENCIA CON UN JUEGO QUE YA SE HA CONVERTIDO EN UN CLÁSICO. MUY PRONTO, VUESTRA VIDA SERÁ UNA GRAN BURBUJA DE COLORES.



Este simpático dragoncillo será el protagonista del juego. Él es quien maneja la flecha de abajo.

En este juego contará sobre todo vuestra puntería a la hora de disparar las burbujas, aunque también será importante la habilidad para formar grupos de tres.

Seguro que muchos de vosotros habéis caído alguna vez en la tentación de jugar a una recreativa de Taito en la que teníais que eliminar las burbujas que caían del techo, disparándoles otras iguales desde la parte de abajo de la pantalla. Esa recreativa que tantos duros os ha hecho gastar se llamaba «Bust-A-Move», y ahora Acclaim quiere solucionar con vuestros problemas financieros con ella. Y no es que os vaya a dar una subvención para que os paséis el día metidos en el salón recreativo ni nada por el estilo, sino que va a tener el detalle de lanzar una versión del juego para Nintendo 64. En este caso será la segunda parte, pero el espíritu seguirá siendo el mismo, y el efecto adictivo también. Cambiad el stick de la recreativa por el mando de la consola y seguiréis enganchados al dichoso puzzle sin despegar la nariz de la pantalla.

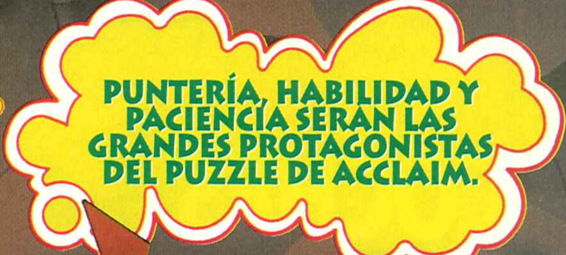
Hace muy poco que «Bust-A-Move 2» salió para Game Boy, y allí ya avisaba de lo **divertido que puede ser disparar burbujas para intentar formar grupos del mismo color y conseguir eliminarlas de la pantalla**. Ya os hemos dicho que este va a ser un juego para gente con puntería, pero también con nervios de acero para soportar sin subirse a la lámpara la bajada de las burbujas cada vez más aprisa, cada vez con menos espacio para maniobrar, cada vez más difícil...¡qué locura! Y si os hablamos del modo versus, con un jugador lanzándole al otro las burbujas que elimina de su lado, entonces la cosa adquiere niveles de histeria colectiva. En fin, que nos gustaría seguir escribiendo de «Bust-A-Move 2», pero hemos dejado una partida pendiente y nos pueden las ganas de continuarla... al menos hasta el mes que viene.

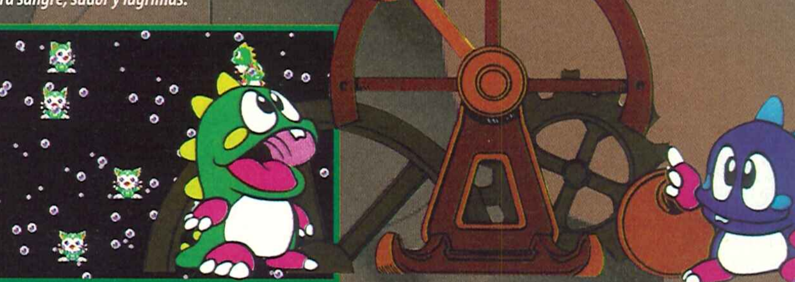


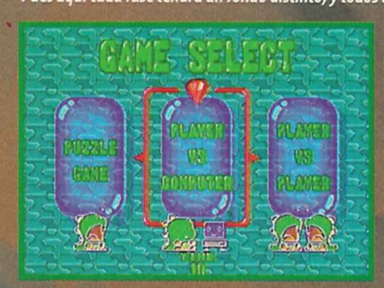
¿Creíais que era imposible variar los gráficos en un juego de este tipo? Pues aquí cada fase tendrá un fondo distinto, y todos así de coloridos.



En el modo historia viajaréis a través de un abecedario en el que cada letra será una fase. Llegar a la Z os costará sangre, sudor y lágrimas.

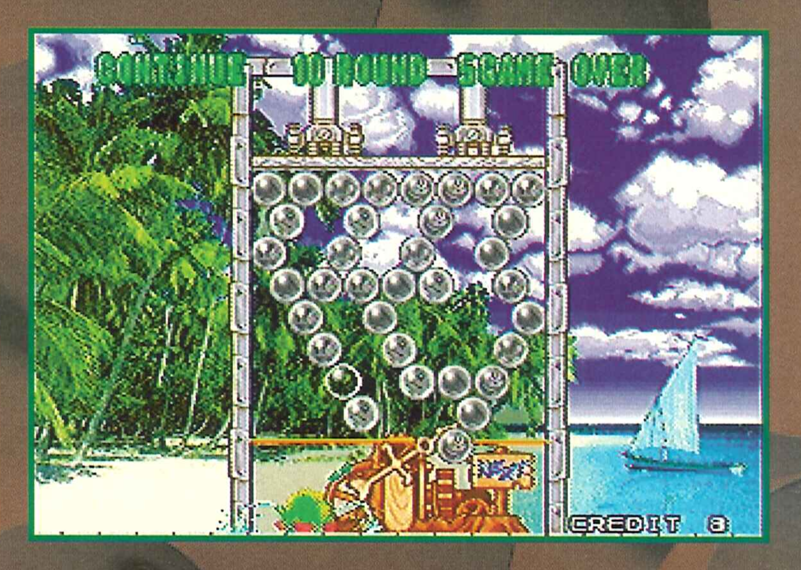
















MODO VERSUS: TODAVÍA MÁS DIVERTIDO

Los duelos a dos jugadores son uno de los grandes alicientes de cualquier puzzle, así que lo primero que hicimos cuando nos llegó el juego fue conectar un segundo mando a la consola y comenzar una partida como es debido: con piques, risas, gritos y todo lo necesario para pasárnoslo en grande.







PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS DE COCHES DE NINTENDO 64

DESCUBRE CUÁL ES EL MÁS VELOZ, EL MÁS ESPECTACULAR, EL MÁS BONITO, EN ESTA IMPLACABLE COMPARATIVA

Hablemos sobre el estado de nuestras carreteras

Aunque habéis visto (y veréis) que hay bastante donde elegir, lo cierto es que aún **seguimos esperando (y buscando) el juego de coches definitivo**. El **balance hasta ahora no es malo, pero sí que aparece descompensado**. Tenemos arcades, simuladores, grandes marcas y modelos desconocidos, todo de la más diversa procedencia: Japón, USA, Francia, Inglaterra... Algunos han elegido el camino de la diversión, otros el del realismo, la tecnología, o han buscado el espectáculo, pero **ninguno se ha concentrado, o ha podido, ofrecerlo todo al mismo tiempo**. Basta echar un vistazo a la comparativa para darse cuenta de que el juego que corre mucho, no tiene coches de verdad; el que los tiene, incluye pocas pistas; el más técnico empieza siendo el más aburrido, y el que más entretiene, es mediocre en jugabilidad...

Cuando Midway presentó su «Cruis´n USA», la recreativa, hace más o menos tres años, todos caímos en la cuenta de que a Nintendo le preocupaba especialmente el sector automóvil. ¿Por qué, si no, iban a elegir un juego de coches para el estreno de su máquina? Pero el experimento fue poco sólido y confuso. Y todo el mundo se quedó con la mosca tras la oreja esperando "otra cosa" en la conversión a cartucho (que tampoco ha sido para tirar cohetes, desde luego). **No cuadraba, y no cuadra, el interés de la gran N en los juegos de coches con los poco convincentes resultados** que se están obteniendo. Y tampoco cuadra que Nintendo aún no se haya metido a programar un juego de coches puro y duro (dejando a un lado «Mario Kart 64» o «Diddy Kong Racing»), más cuando se está demostrando que sus desarrollos son bastante superiores a los del resto de compañías, japonesas especialmente.

Por estos lares hemos decidido que si tuviéramos que comprarnos algún juego de coches, sólo **barajaríamos dos alternativas: «Automobili Lamborghini», que firma TITUS, y «Top Gear Rally», un desarrollo de BossGames para Kemco**. No son la panacea, pero reúnen muchas de las condiciones que estamos buscando en un "racing game". Además, hasta se complementan. TGR tiene los circuitos que le faltan a Lamborghini, y el "italiano" la nitidez y el colorido (decorados incluidos) que se echan de menos en el de BossGames. «MRC», «F-1» y «San Francisco Rush» estarían en el segundo estante, mientras que «Cruis´n USA» quedaría como la opción más barata.

En esta comparativa **también echaremos un vistazo al futuro**. Hablaremos de los juegos de coches que ya se están diseñando, entre los que os presentaremos alguna que otra sorpresa, y también os acercaremos los rumores, insistentes, que corren últimamente por la zona de boxes. Es todo, ahora disculpadnos que nos toca pegar el banderazo.

LOS REYES DE LA PISTA

TOP GEAR RALLY, AUTOMOBILI LAMBORGHINI, F-1 POLE POSITION, MULTIRACING CHAMPIONSHIP, CRUIS´N USA, SAN FRANCISCO RUSH, PONEMOS A TODOS LOS JUEGOS DE COCHES FRENTE A FRENTE.



TOP GEAR RALLY
BOSSGAMES/KEMCO

Encabeza nuestro Top de coches debido fundamentalmente a su **duración**. Es más, te aseguramos que sólo podrás **sacarle al cartucho toda su grandeza si lo juegas una y mil veces**, hasta casi el final. Así es. Mientras «Lamborghini» o «MRC» entregan todo al principio, el juego de Bossgames prefiere "panear" su fuerza, **ofreciendo sus mejores puntos con cuenta gotas.** Como nuevos coches y sobre todo nuevas formas de conducción que terminan por atrapar al usuario.

De primeras, **el juego la verdad es que no llena**. Los circuitos son larguísimos, pero lucen algo apagados. Además **se tarda un poco en apreciar que no todo es acelerar y girar**. Lo único que de verdad atrapa al inicio es el **fabuloso taller de pintura**.

Pero toda **esta sensación cambia a las pocas horas de volante**. Una vez que te des cuenta de que «TGR» es por encima de todo un **juego muy técnico**, casi como un simulador sólo que ahorrándose todas las panfletadas que suele aparejar hablar de simulación. Porque el juego de Kemco es mucho más arcade, lo que pasa es que **te hará falta dominar el volante**. El sistema de juego también va en esa línea. Si te decantas por el campeonato, tendrás que acumular una serie de puntos para pasar de temporada. Y si eliges arcade, incluso podrás abrir nuevos circuitos.

Con todo, «Top Gear Rally» **no termina de ser el juego ideal**. Le falta algo. Quizá tenga que ver con el decorado, o a lo mejor hay que trabajar un poco más el tema gráfico... Es algo que seguro solucionarán de cara a la segunda entrega...

Lo mejor: El diseño de los coches. La (larguísima) duración de los circuitos. La tienda de pinturas.

Lo peor: La (desolada) ambientación de los decorados. Que si no eres paciente (y perseverante), te quedarás sin conocer un gran juego.



Al principio, el juego no termina de convencer. Pero tras unas cuantas partidas, «Top Gear Rally» se destapa como un fenomenal arcade de coches.

Los saltos y trompos están a la orden del juego. Especialmente en las primeras carreras, te resultará muy difícil dominar el coche.

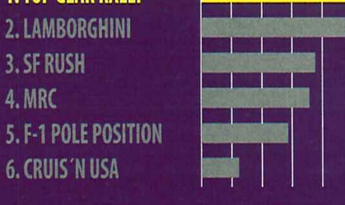


Los coches simulan modelos reales y lucen una decoración muy de rally. Los golpes, también muy reales, se notan sobre todo en la carrocería.



El juego ofrece cuatro circuitos larguísimos en los que tendremos que pelearnos contra 20 rivales. La lucha es dura, porque empezamos los últimos, pero tranquilos, que da tiempo a recuperar.

NUESTRO TOP-6

1. **TOP GEAR RALLY**
2. LAMBORGHINI
3. SF RUSH
4. MRC
5. F-1 POLE POSITION
6. CRUIS´N USA

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
TITUS





«Automobili Lamborghini» cuenta con unos gráficos espectaculares que proporcionan al juego una sensación impecable de realismo.

El carrocero Lamborghini patrocina un cartucho en el que sus coches lucen a gusto (conducimos hasta seis modelos diferentes), y en el que el **realismo se ha llevado la pasión de los programadores**. La misma pasión con la que lo hemos recibido las revistas especializadas, aunque no con el mismo planteamiento.

Así es, las revistas del sector no nos hemos puesto de acuerdo con las críticas, y mientras para Nintendo Acción **«Lamborghini» merecía el sobresaliente**, en general la prensa extranjera no se portó nada bien con él. Para corroborar, o arrepentirnos de la puntuación, nos hemos vuelto a echar unas partidas, y no nos bajamos del burro. **Los gráficos de los coches nos siguen pareciendo muy nítidos**,e incluso los escenarios ofrecen **colores brillantes y una resolución óptima**. En modo un jugador la sensación de velocidad es bastante correcta, aunque mejora bastante en perspectiva subjetiva, y el control es fiable y fácil. En total hay **24 modelos** disponibles, pero 18 son sólo accesibles cuando triunfamos en las diferentes series.

Aunque las cosas buenas predominan sobre las malas, «Lamborghini» **tampoco es el juego de coches perfecto. La mayor lacra está en la variedad/longitud de los circuitos**, que no aguantan la solidez del motor del juego. Parte de la prensa también critica el aspecto achatado de los coches, sin caer en el perfecto ensamblado de los polígonos. Incorrecto. Puede que la sensación de velocidad no esté bien conseguida, ¡pero que no nos toquen los coches!

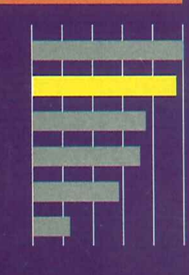


De primeras sólo podemos elegir entre seis modelos de Lamborghini, pero a medida que ganamos carreras, "descubrimos" 18 coches más.

Lo mejor: El diseño y la animación de los coches. El realismo en el control y el modo multijugador.

Lo peor: La escasez de circuitos. La sensación de velocidad en algunas vistas. Falta chispa y más nervio.

NUESTRO TOP-6



1. TOP GEAR RALLY
2. **LAMBORGHINI**
3. SF RUSH
4. MRC
5. F-1 POLE POSITION
6. CRUIS´N USA

F-1 POLE POSITION

HUMAN/UBI SOFT







El esfuerzo por "copiar" la realidad no se ha transmitido al diseño de los coches, que aparecen demasiado inmóviles en pantalla.



El control está algo descompensado. Y el nivel de dificultad también se va a los extremos: o ganamos todo o el coche se rompe a la primera vuelta.

Su origen japonés le delata. Pese a los detalles añadidos por la gente de Ubi, a este F-1 **le falta gancho** y un no sé qué imposible de definir.

«F-1 Pole Position» es la **versión europea y con nombres reales del «F-1 Grand Prix»** diseñado por Human. En su momento pudo aprovechar la oportunidad de estrenar la Fórmula 1 en Nintendo 64, el tirón que siempre supone este circo, pero no quisieron o simplemente no pudieron. **El juego no pasa de correcto.** En teoría tiene todos los ingredientes para buscar una buena simulación de Fórmula 1, pero es obvio que falla la mezcla. Los circuitos están bien ambientados, y sobre todo respetan al detalle los recorridos del Mundial, pero el "popping" no denota nada bueno. El diseño de los coches es también bastante mediocre, aparecen en pantalla casi como monolitos de piedra apenas sin detalles y con poca definición. La jugabilidad falla en el control, porque se ha buscado una mezcla arcade/simulación que no parece dejar contento a nadie, aunque por lo menos las siete perspectivas disponibles ofrecen vistas para jugar a la "altura" que queramos.

La **sensación de velocidad**, por hablar de las cosas positivas, está muy lograda. El juego circula a una buena media de frames por segundo, pese al tamaño de los coches, seguramente debido al sacrificio de ciertos detalles. En cuestión de opciones anda muy fino; deja competir en el campeonato del Mundo, practicar, o medirnos con cualquier escudería en cualquier circuito. Los nombres de los pilotos son los de verdad, igual que carrocerías y coches, y aunque ya supondréis que ha habido algunos cambios desde entonces, aún encontraréis cosas "reales". El caso es que el planteamiento era bueno, pero caray con la realización técnica...

NUESTRO TOP-6

1. TOP GEAR RALLY
2. LAMBORGHINI
3. SF RUSH
4. MRC
5. **F-1 POLE POSITION**
6. CRUIS´N USA

Lo mejor: La sensación de velocidad. Los circuitos son tan fieles a los reales que hasta se han respetado las vallas de publicidad.

Lo peor: La apariencia de los coches, el control, el sonido y el alarmante "popping" de los escenarios.

CRUIS'N USA

MIDWAY/NINTENDO









«Cruis´n USA» es un arcade de coches rápido y divertido que intenta atrapar al jugador por la vía jugable y no tanto por su hacer tecnológico.



El planteamiento del juego de Midway es muy en plan recreativa, y es lógico que le falte variedad aunque desde luego consigue divertir.

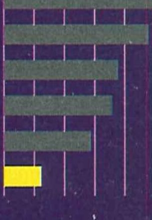
Fue el primero. **El origen de todo. La recreativa era carne de Ultra 64**, y cuando se presentó en un E3 memorable, el público exclamó maravillas y a todos les salieron ángeles por la boca. Más de tres años después de aquel impacto, «Cruis´n USA», que estaba prácticamente descartado en todas las listas de lanzamiento, aparece por lo bajini en nuestro país. A un precio realmente excepcional y ofreciendo buenas rutas a través de los Estados Unidos a lomos de cuatro pedazos de vehículos. Y bien, **el juego no está mal del todo.** Presenta **14 stages** para pilotar a toda vela, gráficos coloristas y apañadetes y localizaciones reconocibles, como por ejemplo las calles de San Francisco, Hollywood o el Golden Gate. **El problema del juego es más bien lo que no tiene que lo que tiene.** «Cruis´n USA» debe rentabilizar como mucho un 40% de la potencia de la máquina. Se autoalimenta de sprites, que sin embargo aparecen grandes y bien definidos, pero el "popping" aparece por doquier y las animaciones son bastante rígidas. Claro que si el asunto técnico no te incomoda lo más mínimo, **encontrarás sobre todo diversión a los mandos de estos coches.** Como buena recreativa "made in Midway", el **nivel de entretenimiento está por las nubes.**

Lo mejor: Propone recorrer Estados Unidos por rutas reales. Los coches gozan de una buena definición. El espíritu divertido y desenfadado de la recreativa. El precio.

Lo peor: Las animaciones de los coches, el empleo de sprites, el popping, y el tiempo, que se nota cuando pasa.

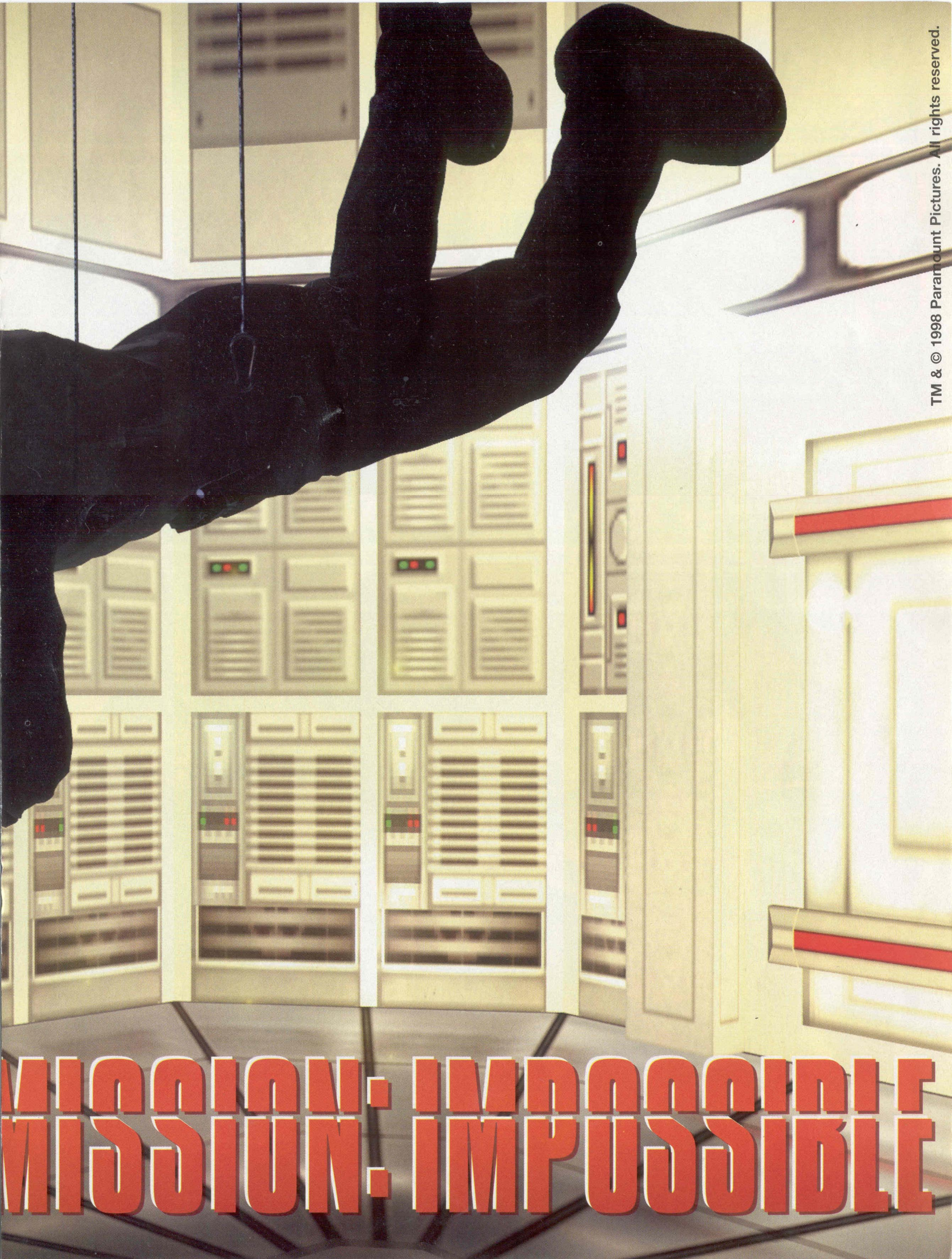
NUESTRO TOP-6

1. TOP GEAR RALLY
2. LAMBORGHINI
3. SF RUSH
4. MRC
5. F-1 POLE POSITION
6. **CRUIS´N USA**




Lufia II


Nintendo
Acción
INFOGRAMES


MISSION: IMPOSSIBLE


Nintendo®
Acción

SAN FRANCISCO RUSH

MIDWAY/GT INTERACTIVE





¿Te gusta volar? No, más que nada porque te pasarás la mitad del tiempo volando en este arcade. ¿Divertido o todo un fastidio?





Circulamos por las calles de San Francisco, como Steve McQueen, rodeados de los edificios reales y hasta los mismos árboles de la ciudad.

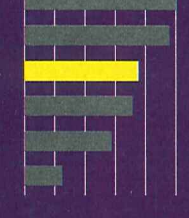


La mecánica de juego es una locura total. La velocidad es sólo una excusa para saltar por los aires, chocar y disfrutar del mejor sabor arcade.

El más **arcade (y disparatado)** de los juegos que comparamos. Se trata de una **versión absolutamente fiel de la recreativa** del mismo nombre diseñada por Atari Games. Ambas (máquina y cartucho) han sido recibidos con toda clase de parabienes en Estados Unidos, incluso alguna revista se ha atrevido a galardonarle con el **premio al juego del año.** Tampoco hay que pasarse. Debe ser porque **transcurre por las calles (de verdad) de San Francisco**, y a los yanquis les tira lo patrio. Aquí nos da igual lo de San Francisco, pero oye, reconocemos el mérito. Por lo demás, nos ha resultado muy complicado encontrarle un lugar en nuestra lista de "racing games". Es tan diferente a los demás, tan loco, que prácticamente no deja sitio para comparaciones. **Técnicamente es brillante**. Los decorados son alegres, tienen colores, los coches están bien plantados y los movimientos son rápidos aunque tampoco se sobran de agilidad. La **jugabilidad es el punto discordante**, donde se apoyan tanto detractores como fanáticos. Los detractores hacen hincapié sobre la **falta de control y la excesiva inercia del coche**. Sus fanáticos dicen que sí, que todo eso es verdad, pero que precisamente es lo divertido del juego. Ir a toda caña por la carretera, chocar-explotar-y-seguir, buscar atajos, saltar a diestro y siniestro. ¿Que es lo que prefieres?, ¿cuál es tu estilo de conducción? Aunque desde luego si hay algo que te garantiza este juego es que no te aburrirás.

NUESTRO TOP-6

1. TOP GEAR RALLY
2. LAMBORGHINI
3. **SF RUSH**
4. MRC
5. F-1 POLE POSITION
6. CRUIS'N USA



Lo mejor: Diversión. Fidelidad al original de la recreativa.

Lo peor: La falta de control sobre el coche en más de una ocasión. La música, que pone de los nervios. Y el carácter excesivamente arcade.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

IMAGINEER/OCEAN



«MRC» fue el primer juego de carreras que incluyó los ahora famosos atajos en los circuitos. Ahora no hay "car racing" que se precie sin ellos.





Técnicamente está a un buen nivel: buenos gráficos, gran sensación de velocidad, buen control. Lo malo es que acaba quedándose muy corto.

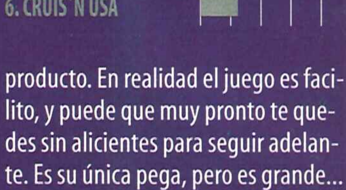
A pesar de su mayoría de edad con respecto al resto de juegos que comentamos (fue **el primero en salir a la venta**, aunque por muy poco margen), el de Imagineer/Ocean no tiene nada que envidiarles... al menos por la parte tecnológica.

«MRC» es un **grandísimo juego de carreras** que vuelca casi todo su entusiasmo en **proporcionar al jugador una sensación única de estar al volante**. No se ha perseguido nada más. Por eso no hay coches basados en modelos reales, ni marcas, ni adhesivos, ni estamos en el campeonato del mundo de rallys. Imagineer quizá buscaba sacarle potencia de carrera a la máquina, y eso es prueba superada. La sensación de velocidad, el control, las animaciones de los coches son de lo mejor, y si encima añadimos la opción para configurar la mecánica del vehículo a nuestro gusto, ya vamos directos al cielo.

Podía haber sido un crack este «MRC», pero le ha faltado "chicha" por ponerlo claro. **Ocho coches y tres circuitos** suenan a cifras bastante míseras para estar hablando de un maquinón de 64 bits. Ni los dos vehículos ocultos, ni la posibilidad de recorrer las pistas al revés compensan la jugada. El nivel de dificultad tampoco se esmera en alargar la vida del producto. En realidad el juego es facilito, y puede que muy pronto te quedes sin alicientes para seguir adelante. Es su única pega, pero es grande...

NUESTRO TOP-6

1. TOP GEAR RALLY
2. LAMBORGHINI
3. SF RUSH
4. **MRC**
5. F-1 POLE POSITION
6. CRUIS'N USA



Lo mejor: La sensación de conducción es increíble, y encima podemos ajustarla configurando cada vehículo. El tema de los atajos es (era) muy original. El "traqueteo" del Rumble Pak, más fuerte que en ningún otro juego.

Lo peor: Las cifras. Pocos coches, pocos circuitos. La forma de dividir la pantalla en el modo dos jugadores, perdiendo casi todo el espacio disponible en pantalla.

...Y AHORA, UN VISTAZO A LOS JU

WORLD GRAND PRIX

PARADIGM ENTERTAINMENT/ VIDEOSYSTEM OF JAPAN
LANZAMIENTO EN USA: JULIO/AGOSTO

Nos enseñó a respirar el aire de Nintendo 64 con su «Pilotwings 64», y aunque hace nada que se ha pegado un pequeño traspies con «Aerofighters Assault», lo cierto es que el «World Grand Prix» que está preparando la gente de Paradigm es un juego simplemente sorprendente. Incluso al **60% de desarrollo** (con vistas para un lanzamiento posible este verano en USA), el juego promete una **simulación de Fórmula 1** como nunca habéis visto, incluido el «F-1» de Ubi. Promete **mucho realismo** para empezar. Con circuitos renderizados y un nivel de detalle extraordinario tanto en las pistas como en los coches, cuyas carrocerías reconoceremos a la primera, o eso nos han asegurado. En principio habrá **27 conductores, aunque no sabemos si tendrán nombres reales** porque el tema de las licencias se está negociando ahora, para **cinco modos de juego** disponibles: World Grand Prix, donde disputaremos un campeonato de verdad, en 17 circuitos y contra 21 pilotos de 11 escuderías; exhibición, para correr donde y con el equipo que queramos; dos jugadores en modo versus; contrarreloj, y coche fantasma incluido; y el más innovador de todos, un **modo historia** que recreará carreras reales disputadas en 1997. Al más puro estilo «ISS64», saltaremos a la pista en un momento determinado de la carrera, y por ejemplo podremos ayudar a Schumacher a ganar el campeonato del mundo, o a evitar que le sancionen, por lo menos...

Nos ha impactado la apariencia del nuevo juego de Paradigm. Un simulador de Fórmula 1, cuajado de texturas, coches bien plantados y todo tipo de detalles.



Las imágenes de «World Grand Prix» que ha hecho circular Paradigm Entertainment son impresionantes. Desde luego a nivel gráfico nos ha hipnotizado... y eso que aún está al 60%. ¿Cómo quedará al 100%?



Las posibilidades de competir con los coches oficiales son bastante elevadas. De hecho sólo faltan los nombres, porque los modelos parecen de verdad.



En pantalla, y sin molestar, tendremos toda la información necesaria tanto sobre el estado de nuestro coche como de la posición en carrera.

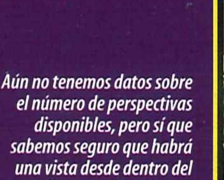


Ya está aquí la segunda generación de juegos de coches, eso se ve a la legua. ¿Que dónde se nota? Pues sobre todo en la puesta en escena, con más elementos y más vida en pantalla que nunca.





El desarrollo es de Paradigm Entertainment, pero, como en el caso de «Aerofighters Assault», lo sacará VideoSystem of Japan, y es probable que llegue a España vía Konami.





Aún no tenemos datos sobre el número de perspectivas disponibles, pero sí que sabemos seguro que habrá una vista desde dentro del coche, y será la más real.

EGOS DE COCHES DEL FUTURO

GT RACING 64

GENKI-IMAGINEER/ OCEAN

LANZAMIENTO EN EUROPA: JUNIO

Ya le han encontrado parecidos con «Daytona USA» y con el mismísimo «Ridge Racer». Será por el sabor arcade que destilan las imágenes de este espectacular «GT Racing 64», porque lo que nos han prometido los chicos de **Genki** es que su juegazo va a estar años luz por delante. Y eso nos encanta. Los juegos de coches le deben todavía algo a la Nintendo, y parece que los japonesitos están dispuestos a pagar. **Lo intentaron con un «MRC» intenso** pero muy breve. Y ahora van a por todas, con un **juego de coches real y oficial, con el calor y la emoción del campeonato GT nipón**. Están garantizados velocidad y espectáculo. Hablamos de un **engine 3D rapidísimo**, de **seis coches diferentes, representando los 14 equipos** que participan en esta competición, y de también seis circuitos que recorrer a toda pastilla.

Es la sorpresa de este reportaje. Por doble motivo: la información acaba de salir a la luz, y desde luego la pinta que tiene es superinteresante. Además llegará dentro de nada.

Así dicho suena frío, pero los **coches**, ya lo veis, tienen una **pinta excepcional: aparecen nítidos, excelentemente texturados y muy reales**, tanto que incluso veréis las mismas pegatinas que llevan en la realidad. En pantalla disfrutaréis de su tamaño y sobre todo de la sensación de realidad. Los circuitos, que también queremos detenernos un poco en ellos, contribuirán a sujetar ese primer contacto. Por lo que hemos visto, **las pistas no estarán desnudas, por fin. A ambos lados de la carretera habrá vida, edificios, gente**... ¿no estáis emocionados?

El juego está siendo diseñado para todo tipo de pilotos. Aseguran en Genki que el nivel de dificultad irá aumentando a medida que progreséis en vuestro pilotaje. Muy fácil al principio, y duro e incómodo hacia el final. Tened en cuenta que por ejemplo los **coches se arrugarán como una pasa con cada golpe**, aunque también podréis pasar por boxes para recibir un tratamiento de chapa y pintura. Y al final, cuando terminéis la carrera, podréis deleitaros con los **3 modos de repetición que incluirá el juego**: tres puntos diferentes para seguir la carrera y hasta **14 cámaras dinámicas** que no os han quitado el ojo a lo largo de la carrera. Pronto, muy pronto, en **junio, de la mano de Infogrames**, sabremos de verdad cómo se las gastan los nuevos coches de la Nintendo 64.

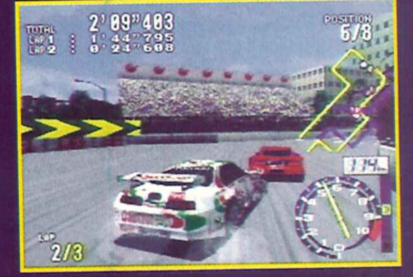


Dentro de muy poco podremos vivir en nuestra Nintendo 64 toda la emoción del campeonato GT Racing japonés. Con los coches reales, los pilotos oficiales y los circuitos de verdad.



«GT Racing 64» está siendo desarrollado por el mismo equipo que creo «MRC».









Tres ángulos diferentes y 14 cámaras dinámicas para deleitarnos con las mejores repeticiones.

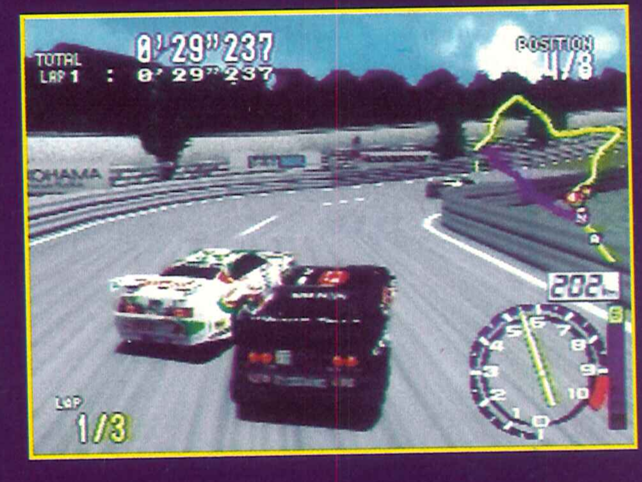
Los seis coches que podremos pilotar han sido construidos a base de polígonos texturados.



¿Imagen renderizada? Sí, pero no se diferenciará mucho de la apariencia real de los coches en carrera.



Aunque el juego está casi terminado, la verdad es que acaba de ser descubierto por la prensa.



El engine 3D del juego promete ser rápido y ofrecer una jugabilidad bastante compensada. Nos aseguran desde Genki, que el juego empezará muy fácil pero terminará casi imposible.

...COCHES DEL FUTURO

CRUIS'N THE WORLD

EUROCOM-MIDWAY/NINTENDO
LANZAMIENTO EN EUROPA: JUNIO

Así a bote pronto deciros que estamos ante la **secuela de «Cruis´n USA», pero no temáis,** que esta vez los de Midway tienen más claras las cosas. Saben dónde se mueven y qué es lo que quieren. Será por eso que, para empezar, han encargado la conversión de la recreativa, porque también éste viene del arcade, a los inglesitos de **Eurocom**, que tan buena mano han demostrado en «Duke Nukem 64». El grupo británico entendió bien a los yanquis y se marcó como objetivo desarrollar un **"racing game" de lo que llaman segunda generación.** O sea **96 megas, cuatro jugadores simultáneos, rumble pak y un look fresco, divertido,** rápido y espectacular. Así será. **Lo primero que destaca en «Cruis´n the World» es su capacidad de diversión.** La idea de acceso rápido, asequible y sin concesiones a la galería del Cruis´n original sobrevive en esta segunda parte, aunque con **nueva decoración y un engine indudablemente más poderoso.** Los circuitos aparecen más ricos gráficamente, la **paleta de colores es más amplia**, así como el nivel de detalle, y por fin han llegado las texturas.

Midway le ha encargado esta conversión al grupo Eurocom, uno de los mejores desarrolladores de Nintendo 64.

En cuanto a la jugabilidad, habrá un total de **14 circuitos que nos llevarán a diferentes partes del mundo.** Además, en cada pista nos encontraremos con un sinfín de sorpresas, como obras en mitad de la calzada, túneles, animales sueltos. Esto hará las carreras más competitivas, lo que unido a las **mejoras en el control de los vehículos** promete por fin un «Cruis´n» explosivo. Pronto lo veremos.




El motor del juego es nuevo, y aparentemente no tiene nada que ver con el del «Cruis´n» original. Eso sí, la mecánica será igual de divertida.




Esta vez destacamos la variedad de circuitos y de coches. Conduciremos desde copias de BMW y Toyotas, a camiones, buggys y motocarros.

EN BREVE, DESDE LOS BOXES

__REV LIMIT.__ ¿Quién se acuerda todavía del juego de SETA? Pues ahí sigue este cartucho en las oficinas de NIntendo Japón, esperando a que la gran N dé su visto bueno. Cambiando cosas, afinando jugabilidad... ¿Lo veremos o se quedará por el camino?

__TOP GEAR RALLY 2.__ Fuentes de Kemco han confirmado que ya está en desarrollo la segunda parte de «Top Gear Rally». Ni un sólo detalle más se ha hecho público, excepto que habrá que esperar al año que viene para jugar con él.



Hace tiempo que SETA terminó su «Rev Limit». Sólo falta que Nintendo Japón dé su visto bueno...

__ROADSTERS 98.__ La gente de «Lamborghini» está trabajando en un nuevo y sugerente proyecto automovilístico en el que los roadsters, eso coches biplaza descapotables serán los protagonistas. Así pues modelos como el BMW Z3 o Mercedes SLK serán reproducidos con la técnica gráfica exquisita de TITUS, que tratarán de dar un empujón a la sensación de velocidad del "engine". Esperadlo para noviembre.

__V-RALLY 64.__ Lo último que sabemos sobre esta esperada conversión es que estará absolutamente actualizada. Que tendrá los coches de este año, los circuitos oficiales y todas las novedades jugables que también se van a incorporar a la segunda entrega de PS-X. El grupo Eden Studios, una escisión de Infogrames, está manos a la obra con el juego y promete tenerlo listo para antes de final de año.



«Choro Q» será la primera incursión de Takara en Nintendo 64. Y promete ser todo un éxito.

__SAN FRANCISCO RUSH 2.__ De momento se llama «Rush 2: Extreme Racing», y acaba de nacer en las oficinas de Midway. El proyecto pasa por salir de San Francisco y ponernos a correr por Hawaii, Las Vegas, Los Angeles...Habrá además un nuevo modo de juego, "stunt mode", que transcurrirá en dos circuitos especiales donde trataremos de hacer "piruetas" con el coche para conseguir puntos. Este es otro que se nos va a final de año, así que ya hablaremos sobre el tema.

__CHORO Q.__ Takara acaba de presentar este peculiar juego de coches en el Tokyo Game Show. Se trata de la versión a 64 Bits de aquel «Penny Racers» que salió en PSX hace un par de años. Simpático y divertido, ofrece vehículos en plan diminuto aunque poligonales y promete toda la marcha del mundo.





Un «Wayne Gretzky» en las olimpiadas de Japón

Nunca es tarde si las olimpiadas son buenas. Con esa idea, los chicos de GTInteractive van a poner en breve a la venta el cartucho de hockey hielo oficial de los juegos de Nagano.

Aunque los juegos de invierno están más que finiquitados, todos los que os hayáis quedado con las ganas de más fiebre olímpica recibiréis con los brazos abiertos la versión que faltaba para festejar lo de Nagano: el cartucho oficial de hockey sobre hielo. Lo trae GTInteractive y por lo que hemos podido comprobar **tiene muy buena pinta**, la misma pinta de «Wayne Gretzky Hockey». Y es que este «Olympic...» está basado en el juego de Midway. De hecho, es más una secuela con las **novedades lógicas de una edición olímpica**.



Competiremos conlas 14 selecciones nacionales que han luchado por el oro en las recientes olimpiadas de Nagano.

Pero el engine es básicamente el mismo. **Un hockey ágil, fresco, muy jugable, que destaca por su "feeling" arcade** y por sus enormes posibilidades de juego. Ofrece gráficos limpios, excelentes animaciones, un control extraordinario y mucha velocidad. Eso es más o menos lo que encontraréis en este «Olympic Hockey Nagano ´98». **Las escasas novedades vendrán sobre todo a nivel de equipos y jugadores**. Aquí competimos con las **14 selecciones que han luchado por el oro en Japón**. Cada una con 17 jugadores reales, de los que elegimos 3 ó 5 para poner sobre el hielo. Los más forofos disfrutarán con la **amplia base de datos del cartucho** y con las posibilidades para "jugar" con ellos: podremos editar jugadores, intercambiarlos de un equipo a otro, o darles de baja.

También tendremos novedades en la parte tecnológica. Hemos notado que el **motor de inteligencia artificial está más ajustado** que en «Wayne G...». Se han incluido **tácticas y estrategias reales y ha subido el nivel lógico del juego**. También hemos observado **más detalle en los gráficos de los jugadores.**

Lo dicho, que estamos ante un cartucho dedicado a los forofos del género, que os permitirá revivir los partidos oficiales de las olimpiadas de invierno.

Aunque este cartucho aprovecha el "engine" de «Wayne Gretzky», aún disfrutaremos de novedades como la aparición en pantalla de los nombres de los jugadores, la inclusión de tácticas reales o el renovado motor de inteligencia artificial.

OLIMPIADAS A GUSTO DEL CONSUMIDOR





*Tú eliges: o te montas unas **olimpiadas reales** hasta la médula, o te lías a **editar jugadores**, ficharlos de un equipo a otro, darles de baja o crear superequipos imposibles de ganar. Vale todo.*



¿Crees que sabes lo suficiente sobre «Fighters Destiny»?
Pues demuéstralo en este concurso que Infogrames y Nintendo Acción te han preparado y llévate a casa el mejor juego de lucha para tu N64.
Regalamos 25 lotes de «FIGHTERS DESTINY»+ RUMBLE PAK, para que sientas toda la emoción del combate.
NINTENDO64
FIGHTERS DESTIN
Nintendo
Gran

Encuentra la verdadera.

Sólo una de estas seis pantallas pertenece al juego «Fighters Destiny». Dinos cuál y participa en el sorteo de uno de los 25 lotes que regalamos.













Bases del concurso "Fighters Destiny"

1.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, que serán premiadas con un cartucho de «Fighters Destiny» y un Rumble Pak para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
2.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 17 de abril y 29 de mayo de 1998.
3.- La elección de los ganadores se realizará el día 2 de junio de 1998, y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Nintendo Acción.
4.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
5.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre..

Apellidos...

Calle ....

Localidad ....

Provincia...

Edad .... C.Postal .... Teléfono ......

La pantalla verdadera es la número ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, revista Nintendo Acción. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Fighters Destiny».

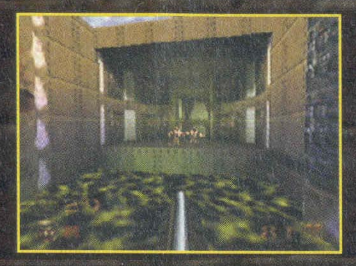


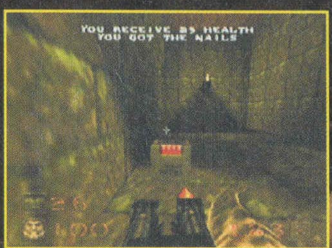


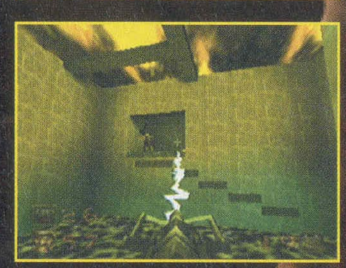












Encontrar armas cada vez más y más poderosas, *y también saber utilizarlas, es uno de los mejores consejos que se le pueden dar a quien quiera atreverse con «Quake». El rango va desde el hacha casi ridícula con la que empezáis el juego hasta los cañones láser más avanzados. Es importante la estrategia que sigáis con ellas. Por ejemplo, "limpiando" habitaciones con una granada explosiva antes de entrar en ellas, o lanzando un misil a los enemigos que se ven en la lejanía antes de que ellos puedan alcanzaros.*

Quake

Ya está en Nintendo 64. Ahora no tienes escapatoria

Siguiendo los pasos de «Doom», «Hexen» y «Duke Nukem» llega a la Nintendo 64 otro de los pesos pesados del género de los arcades en primera persona. Que levante la mano el que no haya oído hablar de «Quake» o incluso haya jugado ya a la versión de PC. Antes de entrar en detalles, vaya por delante que el **trabajo de conversión a la Nintendo 64 ha sido magnífico**, y que nuestro «Quake» tiene poco que envidiarle al juego original.

Por si todavía queda alguien sobre la faz de la Tierra que no se haya enterado de que va esto, os diremos que el planteamiento de «Quake» cumple todos y cada uno de los preceptos del "manual del buen arcade subjetivo": avance en primera persona (el cañón del arma es la única parte del protagonista que aparece en pantalla), escenarios laberínticos y cientos de criaturas de ultratumba dispuestas a cepillarse al primer incauto que se cruce en su camino (y no os quepa duda de que tenéis todas las papeletas para ser vosotros). Con estas premisas, cabe preguntarse qué tiene «Quake» que no tengan los demás. Pues en primer lugar, **más calidad que cualquiera** de los títulos que os hemos mencionado al principio. Los **escenarios son mucho más sólidos y tienen un aspecto majestuoso, el engine es rapidísimo** y, sobre todo, éste es el primero de todos que pone en acción aterradores enemigos construidos a base de **polígonos en 3D**. Además, la **inteligencia artificial** está muy bien ajustada, de forma que lo mismo es posible sorprender por la espalda a un enemigo despistado que asistir como espectador a una pelea entre dos monstruos. Pero no penséis que todo va a ser un camino de rosas, porque lo más frecuente es que sean ellos los que esperen para atacaros agazapados a la vuelta de cualquier esquina. Además, la formidable **batería de efectos especiales** consigue no sólo crear una atmósfera inquietante, sino que también interviene directamente en el juego cuando, por ejemplo, oís un gruñido que os avisa de que algo no humano se mueve a vuestra espalda. Por último, las vibraciones del Rumble Pak cada vez que apretáis el gatillo son el detalle que faltaba para vivir la acción con toda la intensidad que hace falta.

NINTENDO 64
GT INTERACTIVE
MIDWAY
ARCADE 3D
96 MEGAS
5 NIVELES DE DIFICULTAD
PASSWORDS
RUMBLE PAK: SÍ
CONTROLLER PAK: SÍ





Nunca bajéis la guardia cuando juguéis a «Quake», porque los enemigos habitan en cada habitación.

Mira arriba, mira abajo









Una de las virtudes del sistema de control es que resulta muy fácil mirar arriba y abajo en cualquier momento. Sólo tenéis que ***presionar el botón R y mover el joystick*** *para, por ejemplo, avanzar sin caeros por un camino estrecho, o también para eliminar a un enemigo que os dispara desde una altura superior.*

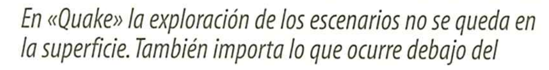
La conversión que han hecho de «Quake» ha sido magnífica. El cartucho de Nintendo 64 tiene muy pocas cosas que envidiarle al mítico juego de PC.

Acción submarina







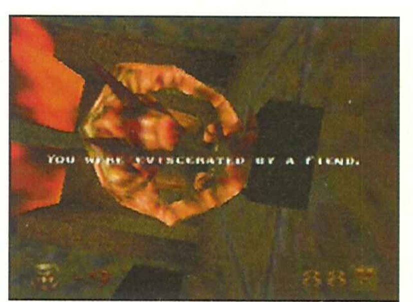


En «Quake» la exploración de los escenarios no se queda en la superficie. También importa lo que ocurre debajo del agua, y por eso ***tenéis que sumergiros en cuanto podáis.*** *Quizá allí esté la clave que os falta para acabar el nivel.*

Disparar, orientarse, investigar,...

Pero **la jugabilidad no se reduce solamente a avanzar y disparar**, porque en «Quake» también os encontráis con los habituales rompecabezas a base de puertas cerradas a cal y canto, **llaves escondidas en una habitación secreta y entradas semiocultas** que a su vez conducen a esa habitación. En resumen, que **cada fase es también un reto estratégico** que os obliga a entrenar a fondo vuestro sentido de la orientación para salir con vida. Ayuda mucho el excelente control, que se beneficia de la rapidez del engine y os permite responder con agilidad a cualquier ataque de un enemigo. El protagonista de **«Quake» puede saltar, nadar y bucear**, y además el dominio de los movimientos laterales es fundamental para salir airoso de los combates.

Todas las virtudes que os hemos descrito hacen de «Quake» **el mejor de todos los arcades de pasillos y mazmorras "tipo Doom"** que han salido hasta ahora, y le colocan junto a «Turok» y sobre todo «GoldenEye» en el podio de honor del género en la Nintendo 64. ♦



¿Que por qué está torcida esta pantalla? Pues muy fácil, ese monstruo os acaba de dejar las vísceras al aire de un zarpazo. Vuestro viaje ha terminado.



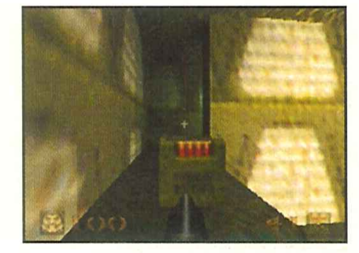
Cuando veáis a un enemigo, procurad que no se os acerque a menos de tres metros, porque si lo hace, vuestra salud correrá un grave peligro.





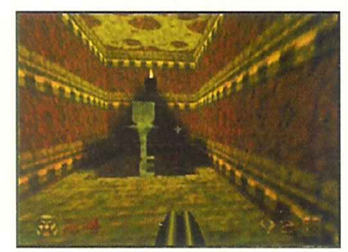
Los escenarios de «Quake» están llenos de lugares ocultos. *Si pausáis el juego veréis cuántos secretos existen en la fase en la que estáis, y eso os ayudará un poco a la hora de buscarlos. Algunos son bastante fáciles de encontrar, pero otros pueden hacer que os rompáis la cabeza antes de descubrir dónde están. Es típica la situación en la que estáis viendo una plataforma que tiene un ítem, pero no sabéis cómo llegar hasta ella. La ventaja es que no es imprescindible dar con todos para acabar la fase, pero siempre queda un regusto amargo cuando llegáis al final sabiendo que no habéis conseguido el éxito total. Además, la mayor parte de las veces encontráis en estos encondrijos armas, munición o botiquines que os pueden ser de gran ayuda para afrontar la tarea que os queda por delante.*



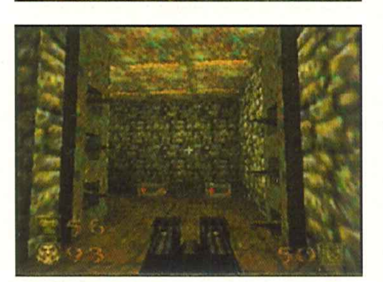








En los pasillos de «Quake» os vais a encontrar con un montón de items. *Su número depende del nivel de dificultad en el que juguéis, porque en el modo easy están casi por todas partes, mientras que en el más difícil, lógicamente, son mucho más escasos. Podéis recoger botiquines que os recuperan el nivel de energía, nuevas armas que se añaden a vuestro arsenal, munición que tenéis que administrar bien, armaduras que os protegen de los ataques enemigos y también llaves que sirven para abrir puertas que existen en algún lugar del escenario.*



¿Pasar o no pasar? Al fondo hay unos items, pero los pinchos de la puerta asustan bastante.



En este juego es posible disparar a distancia. Las balas hacen la misma "pupita" que de cerca.

El nivel técnico del juego es muy alto. El engine es rapidísimo, y todos los enemigos están creados con polígonos en 3D.

Polígonos asesinos









*A diferencia de lo que ocurría con los de «Doom» o «Duke Nukem», todos los enemigos de **«Quake» están construidos a base de polígonos en 3D** que les dan una imagen y un volumen imponentes. Además, os aseguramos que los efectos de sonido que les han puesto hacen que den más miedo todavía.*

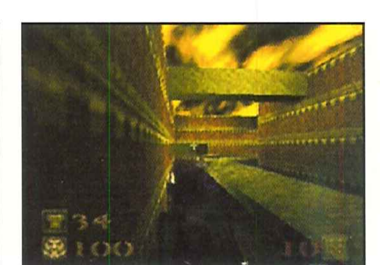


En algunos escenarios hay zonas por las que es mejor no pasar. Esta piscina de lava incandescente es una de ellas. Es preferible que deis un rodeo en busca de un interruptor, porque seguro que existe alguno que os permite cruzar sin quemaros.

Aquí vas a sufrir, pero mira qué bonitos

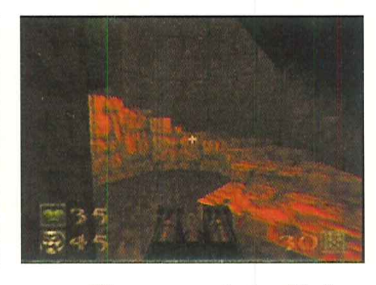












*Aprovechad estas imágenes si queréis admirar los escenarios de «Quake», porque luego seguramente no vais a tener muchas oportunidades de pararos a contemplar su belleza. Todos tienen una **solidez y una majestuosidad impresionantes**, y el engine del juego es capaz de moverlos a toda velocidad con una solvencia digna de admiración.*



Entre las opciones está la de jugar con punto de mira, aunque es difícil fallar a esta distancia.

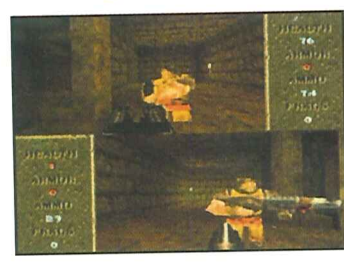


En «Quake» también hay sorpresas tan agradables como esta habitación repleta de items.



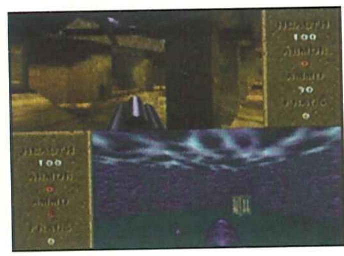
Para cruzar esta puerta necesitáis una llave amarilla. Ahora os toca ir a buscarla a otro lado.

Sólo puede quedar uno









Si os cansáis de matar monstruos y demonios podéis probar el **modo Death Match**. *En él os enfrentáis a otro jugador, a* **pantalla partida**, *dentro de escenarios en los que estáis más solos que la una. Cada uno empieza la partida en un lugar del escenario y tiene que buscar a su rival para acabar con él.*

Las sensaciones que genera una partida a «Quake» son extraordinarias: el ambiente gráfico es lúgubre, la banda sonora crea una atmósfera inquietante, y el Rumble Pak consigue que la acción sea más realista.



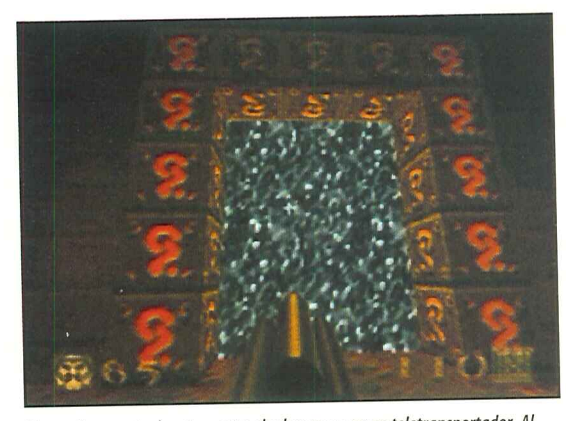
Efectivamente, ese mensaje que aparece en la pantalla indica que el juego está cargando. *Lo hace cada vez que comenzáis una fase, o cuando os matan y queréis empezar de nuevo. No estábamos habituados a que los cartuchos de la Nintendo 64 tuvieran tiempos de carga, aunque la verdad es que la espera es mínima, y la recompensa muy grande, porque cada fase de «Quake» supera en intensidad y emoción a la anterior.*



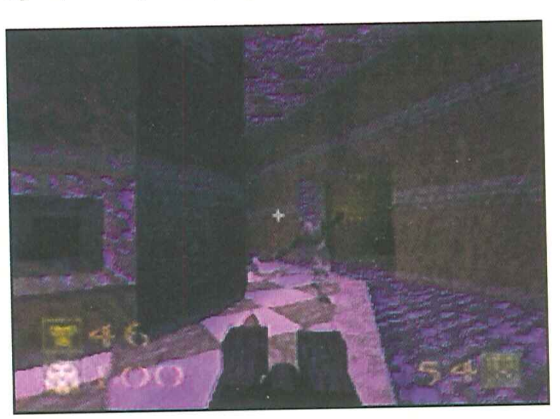
La mayoría de los enemigos con los que os enfrentáis son criaturas no humanas, pero de vez en cuando aparece algún incauto dispuesto a morir.



Vaya, hay que cruzar allí enfrente, pero no se ve ningún sitio para hacerlo. Seguro que existe algún interruptor para hacer que aparezca un puente.



El extraño aspecto de esta puerta obedece a que es un teletransportador. Al cruzarla, apareceréis en algún otro lugar de la fase.



Jugar con el Rumble Pak es muy aconsejable, porque las vibraciones del aparatito cada vez que disparáis le dan mucho realismo al juego.

El Análisis

GRÁFICOS 92

Enemigos y escenarios poligonales. Impresionantes los primeros, mejorables las texturas de los segundos.

MOVIMIENTOS 93

El engine es rapidísimo, y el protagonista es más ágil de lo que se estila en este tipo de juego (salta, nada, corre...).

SONIDO 92

Un ejemplo magistral de como crear suspense con una música tranquila. Los gruñidos de los enemigos son escalofriantes.

JUGABILIDAD 93



El control es muy intuitivo y permite hacer un montón de cosas utilizando pocos botones.

ENTRETENIMIENTO 94



Te hace pasar miedo, es interesante, adictivo, tiene un modo "Death Match" y divierte como pocos. ¿Qué más queréis?

TOTAL 93

- *Los* **gráficos de «Quake» son imponentes**, *tanto por los escenarios como por el excelente aspecto de los enemigos, que por fin están en 3D.*
- *Cada fase aumenta un poco el interés de la anterior. La* **tensión crece** *mientras buscáis la salida a través de pasillos y laberintos donde habitan criaturas infernales.*
- *La* **sobresaliente banda sonora** *y un uso muy inteligente del Rumble Pak hacen que la acción se viva con más intensidad si cabe.*
- *La* **rapidez del engine** *os permite moveros con la soltura necesaria en las situaciones límite. Si queréis sobrevivir, tendréis que aprender a moveros lateralmente y cambiar de arma con rapidez.*







Este es el cuarto RPG que aparece *traducido al castellano en Super Nintendo. Antes vinieron «Illusion of Time», «Secret of Evermore» y «Terranigma», y todos nos confirmaron que las aventuras se viven con mucha más intensidad cuando los textos están en nuestro idioma. Decirlo es casi de perogrullo, pero no por eso hay que dejar de apreciarlo en su justa medida. Por eso nos alegra tanto que Nintendo tenga la intención de traducir también «Zelda 64».*

Lufia

El Rol vuelve a poner de moda a la Super

SUPER NINTENDO
NINTENDO
TAITO
ROL
24 MEGAS
1 JUGADOR
GRABA PARTIDAS

Vuelve la Super a estas páginas, y vuelve el Rol en castellano a convertirse en la gran estrella de la fiesta. Ya podéis ir sacando del armario el disfraz de caballero, coged también la espada y no os olvidéis la receta de vuestros mejores hechizos, porque vamos a ver qué sorpresas se esconden dentro del nuevo RPG de Nintendo.

Comenzamos por el argumento, que en este tipo de juegos tiene una importancia fundamental. A grandes rasgos, «Lufia» sigue las peripecias de un **joven espadachín que debe salvar su reino del ataque de unos monstruos**. No es demasiado original, la verdad, pero está condimentado por un montón de **historias paralelas** en las que os involucráis durante vuestro viaje y que os permiten conocer a otros tres personajes que se os unen hasta el final de la aventura.

Un viaje siempre guiado

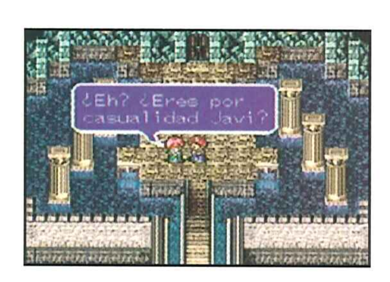
También es importante que sepáis que aunque el **mapa general es bastante amplio**, vuestro **avance siempre está guiado**. En cada paso que dais nunca falta un personaje secundario que os informa de cuál debe ser vuestro próximo



En el desarrollo de «Lufia» se entremezclan constantemente numerosas historias secundarias.



Siempre es conveniente tener un antídoto a mano para usarlo cuando los enemigos os envenenen.



Caminando en compañía





*Aunque al principio viajáis solos, poco a poco se os unen otros personajes. La primera es **Tía**, y más tarde llegan **Guy y Selan. Todos participan en los combates**, y cuando a uno se le agota su barra de salud no está todo perdido, porque podéis curarlo en la próxima aldea que visitéis.*

Los 16 bits toman un nuevo impulso con «Lufia», el último RPG que Nintendo ha traducido al castellano.









***El viaje por los territorios de «Lufia» es largo,** pero pro contra aparece muy lineal. En todo momento sabéis cuál debe ser vuestro próximo destino, aunque por supuesto gozáis de libertad de movimientos para desplazaros por el mapeado. De esta forma es imposible que os perdáis, pero también es cierto que esta clase de viaje guiado le resta incertidumbre al desarrollo de la aventura y os quita a vosotros la iniciativa.*



Como en todos los juegos de este tipo, aquí los personajes secundarios siempre tienen valiosa información que ofreceros. Tenéis que hablar con ellos para no perder ningún dato de interés.





destino, así que resulta casi imposible que os ocurra eso tan típico de dar vueltas y vueltas sin saber dónde hay que ir.

El desarrollo sigue casi siempre el mismo esquema. En cada nueva etapa visitáis una aldea, allí os plantean un problema (han robado una corona, alguien ha desaparecido...) y para resolverlo tenéis que introduciros en una **mazmorra llena de monstruos y laberintos**. Unos y otros son los principales obstáculos que os encontráis durante la partida, así que vamos a hablaros un poco sobre ellos.

Mil y un laberintos, y combates por turnos

Empezaremos por los **laberintos**, que están compuestos de **decenas de habitaciones interconectadas** y os obligan a mantener una atención constante para tratar de seguir la pista que os lleve hasta la salida o el jefe final de turno. Dentro os encontráis con una de las situaciones que más se repiten en «Lufia»: los **puzzles**. Aquí tenéis que poner toda vuestra inteligencia en funcionamiento para **descubrir combinaciones de interruptores, mover baldosas que abren puertas y resolver otros rompecabezas**. Obviamente, cada vez se complican más, y al final pueden ser la causa de importantes atascos si no dais con la solución.

En cuanto a los enemigos, el **sistema de combate** es otra de las grandes características del juego. Todos **se desarrollan por turnos, así que cada vez que os toca "mover" podéis elegir entre atacar, defenderos**, lanzar un hechizo o usar algún objeto que llevéis en vuestro inventario. Las peleas empiezan con uno o dos rivales que apenas ofrecen resistencia, pero con el tiempo se convierten en auténticas batallas que enfrentan a los cuatro personajes que acaban formando el grupo protagonista contra otros tantos monstruos con cientos de puntos de energía. Entonces es cuando los combates cobran más interés, porque el empleo de una buena estrategia se vuelve fundamental.

Juzgado en conjunto, a «Lufia» no le hemos visto una línea argumental tan desarrollada como la de «Terranigma» por ejemplo, pero por contra **potencia al máximo aspectos como los combates**, que siempre dan mucho juego en los RPG. Además, está en castellano y eso supone una nueva ocasión de vivir este género con toda la intensidad. ♦





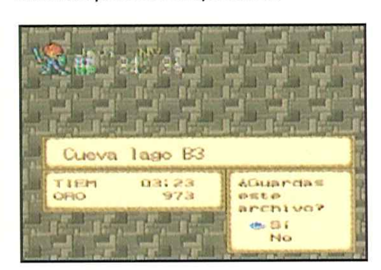






Casi todas las sub-historias de «Lufia» *terminan de la misma forma: os enfrentáis a un jefe final que aguarda su momento den entrar en acción agazapado en la última habitación de la mazmorra correspondiente. Estos energúmenos tienen unos ataques más poderosos que los normales, y para más inri poseen una cantidad de puntos de energía descomunal. Para vencerles tenéis que descubrir qué ataques les hacen más daño, y al mismo tiempo estar muy pendientes de vuestra propia salud.*

En cada aldea a la que llegáis os encontráis con una situación nueva. En este caso, dos chavales haciéndole perrerías a una pobre niña.



La batería para salvar partidas puede guardar hasta cuatro archivos diferentes. Los lugares donde salvar abundan por todo el juego.

Los combates con más opciones



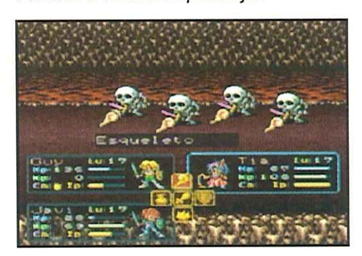
Los combates se desarrollan por turnos. Cada personaje tiene su momento para actuar.



Desde este menú elegís entre combatir, escapar o cambiar el orden de los personajes.



En cada turno podéis atacar con vuestra arma, defenderos, lanzar un hechizo o usar un ítem.



Los hechizos pueden ir contra un enemigo o contra todos y así repartir el daño que hagan.

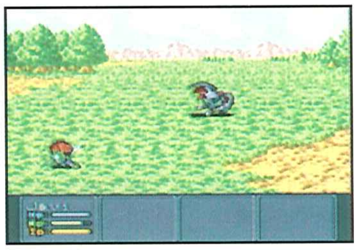
Este juego os da la oportunidad de disfrutar de la clase de Rol que gusta a los puristas. Los combates por turnos y el gran número de puzzles que incluye son buenos ejemplos de ello.



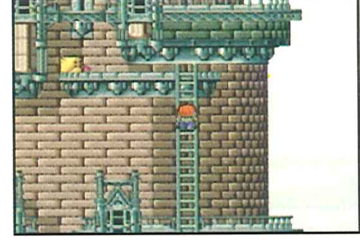
El mundo de «Lufia» está dividido en aldeas y mazmorras. En las aldeas es donde se os plantean los problemas, que después tenéis que resolver en los laberínticos pasillos de las mazmorras.



Enemigo final vencido, problema resuelto. Ahora os toca emprender viaje a otra parte del mapeado.



Al principio del juego los combates consisten en enfrentamientos con enemigos muy facilones.

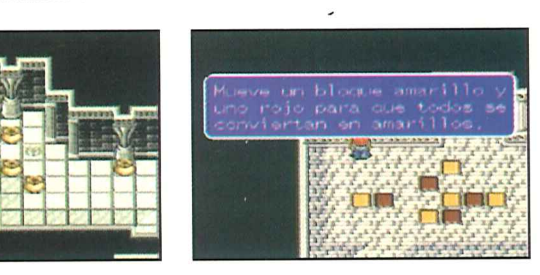


En esta torre tenéis que ir subiendo piso a piso hasta llegar al ático. Allí os espera un jefe final.

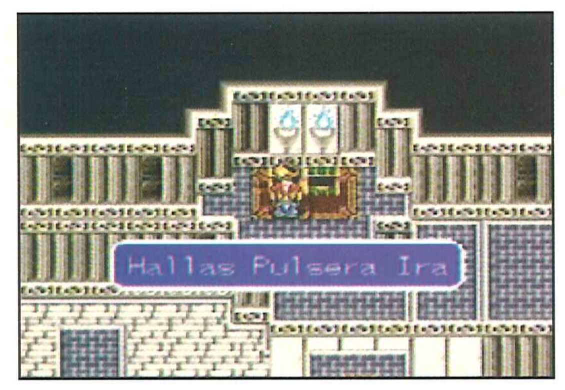


Sólo para tu inteligencia





En las ***mazmorras de «Lufia» os encontráis con innumerables puzzles*** *que ponen a prueba vuestra capacidad para resolverlos. Los más fáciles consisten simplemente en* ***mover objetos*** *para colocarlos sobre los interruptores adecuados, pero poco a poco la cosa se complica y al final son verdaderos desafíos a la inteligencia. Afortunadamente, el juego incluye una opción para* ***borrar los movimientos que habéis hecho*** *y volver a la situación que había cuando entrasteis en la habitación. De esta manera siempre tenéis otra oportunidad si os equivocáis.*



Explorando a conciencia los escenarios, encontraréis cofres con armas, objetos o llaves para abrir puertas. Lo de la investigación es requisito indispensable.



Los gráficos de «Lufia» siguen la línea de otros RPG para Super NIntendo. La perspectiva es aérea, y los personajes tienen aspecto de críos.



Como veis, hace falta una llave. ¿A que no adivináis quién va a ir a buscarla en la mazmorra?



En ocasiones como la que aparece aquí, tenéis que elegir alguna respuesta durante los diálogos.



Conforme avanza la partida los enemigos tienen más puntos de energía y cuesta más eliminarlos.

Un menú para estar equipado



El equipo con el que viaja cada personaje incluye armas, hechizos, items y armaduras.



Tenéis que cuidar de que todos lleven el arma más dañina en cada momento de la aventura.



Los hechizos se compran en las tiendas, pero no todos los personajes pueden usar cualquiera.



Cuando un personaje se queda sin energía, es posible curarlo viajando hasta una aldea.

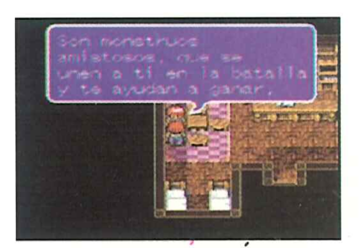
Aunque el mapeado de «Lufia» es bastante amplio, siempre sabéis a qué lugar os debéis dirigir a continuación.



El último personaje que se os unirá en la aventura es Selan, una intrépida guerrera a la que conocéis cuando llegáis a este castillo.



En este castillo se desarrolla otra de las historias secundarias de «Lufia». Una chica ha desaparecido, y no os quedará más remedio que encontrarla.





Además de los tres personajes *que se os unen durante vuestro viaje, en «Lufia» podéis encontraros también con unos acompañantes muy peculiares. Os hablamos de los "monstruos cápsula", unos seres que os ayudan durante los combates atacando a los enemigos, aunque también se quitan del medio si las cosas se ponen feas. En cualquier caso, si dais con uno cuidadlo bien, porque su presencia nunca está de más.*

El Análisis

GRÁFICOS  85

Cumplen sin hacer excesos. Los escenarios tienen un aspecto bastante convencional y el catálogo de enemigos es variado.

MOVIMIENTOS  94

Aunque las animaciones no son muy detalladas, las posibilidades de acción durante los combates son casi infinitas.

SONIDO  91

Predomina siempre el estilo medieval, y destaca la melodía superpegadiza de las escenas de lucha.

JUGABILIDAD  91

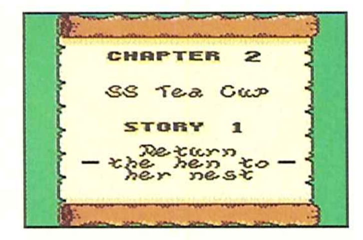
La cantidad de items y la forma de combate parecen complicados, pero sólo hace falta práctica para dominarlos. Los puzzles suben la puntuación.

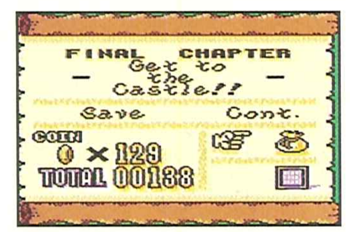
ENTRETENIMIENTO  87

La historia no es demasiado original, pero a pesar de ello se puede saborear un Rol de pura cepa durante la aventura.

TOTAL  90

- *El argumento no está muy trabajado.* **La historia principal es muy simple,** *aunque después se ramifica en otras secundarias que le dan más profundidad.*
- *Aunque no hace falta entrar en todas las peleas,* **luchar se hace imprescindible.** *Si no ganas combates no aumentas tu experiencia, y sin experiencia no puedes ganar más combates.*
- *El* **inventario de items y objetos que llegáis a manejar es extensísimo,** *y os proporciona un montón de posibilidades durante las peleas.*
- *Los* **puzzles son una nota característica de «Lufia».** *Resolverlos os obliga a pensar, y eso beneficia mucho a la jugabilidad.*







«Wario Land II» **está estructurado en 12 capítulos** *divididos en un total de 52 niveles. Parece que Nintendo le está cogiendo el gustillo a eso de que sus juegos se parezcan a un libro, y después de «Yoshi´s Story» ahora vuelve a repetir la fórmula con su malo más desastroso. Claro que para conseguir una cifra tan alta de niveles hace falta una capacidad de memoria como la que presenta este cartucho: 8 megas, todo un récord para la Game Boy.*



Wario Land II

Si aún no tienes una Game Boy, aquí encontrarás la excusa perfecta

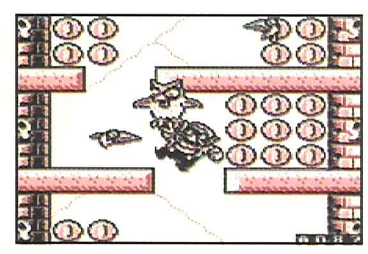
SUPER NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO
PLATAFORMAS
8 MEGAS
52 NIVELES
1 JUGADOR
GRABA PARTIDAS

Está confirmado."Wario is back", que dicen por ahí fuera, y viene montado en un cartucho de **ocho megas** nada menos. Todo un récord el del bigotudo cascarrabias, que ha visto cómo un tal Capitán Sirope le ha birlado en sus mismas narices el tesoro que reunió con tanto esfuerzo. Ahora se dedica a buscarlo desesperadamente, como ocurría en el primer «Wario Land», pero con un planteamiento algo distinto que pasamos a describiros con esa amabilidad que nos caracteriza.

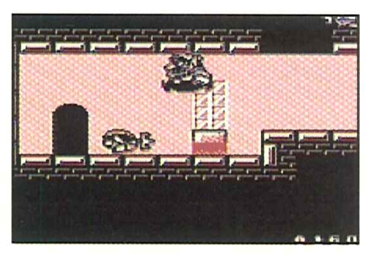
Para empezar, los programadores han decidido que **Wario sea inmortal**. Cómo lo oís. Comenzad una partida y podréis llegar hasta el final por muchos golpes que os den. ¿Y dónde está la gracia si el protagonista nunca muere? Pues en que **el mapeado del juego es tan grande y tiene tantos lugares ocultos que resulta imposible descubrirlos todos en un solo intento**. A menudo entrar por una puerta supone que os dejéis atrás otros posibles caminos, y que por tanto se queden algunas zonas sin visitar. Afortunadamente, el cartucho graba la partida, y cuando acabáis sale un mapa del tesoro que os muestra el recorrido que habéis seguido y os permite tomar las rutas alternativas que os hayáis pasado. En este caso no es volver a jugar otra vez lo mismo, como por ejemplo ocurre en la serie «Donkey Kong Land», sino buscar la forma de entrar en niveles a los que no habíais llegado.

Se transforma para recuperar todo su tesoro

Hablemos ahora de la jugabilidad, porque Wario se las apaña lo mismo para **atravesar suelos con su peso que para volar convertido en globo**. No es que tenga habilidades propias, sino que los ataques de algunos enemigos harán que cambie su estado hasta de ocho formas distintas. Por lo demás, el juego sigue un **guión inequívocamente plataformero**. Eso sí, os enfrentáis a situaciones muy originales que desprenden el aroma inconfundible de los juegos que

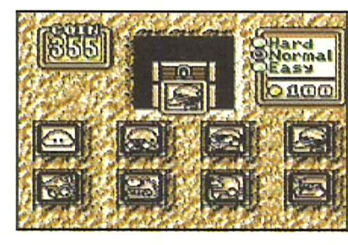


Tranquilos, no pasa nada. Wario se cuelga del búho para volar, aunque el control se vuelve muy difícil cuando viaja de esta forma.



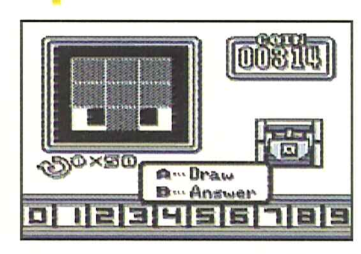
Si saltáis sobre estos enemigos se quedan boca abajo. Entonces podéis cogerlos y lanzarlos después o mandarlos al otro barrio de un empujón.

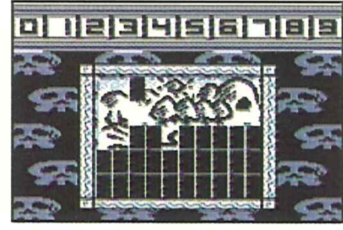
Dos subjuegos con premio



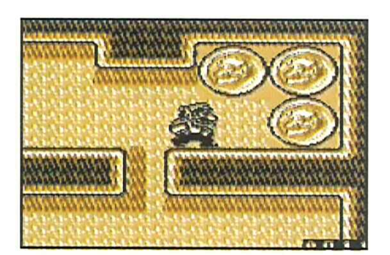


En el subjuego principal tenéis que buscar la pareja del personaje del cofre entre las ventanas de abajo, que sólo se abren un segundo. Si acertáis, Wario recuperará uno de sus tesoros.

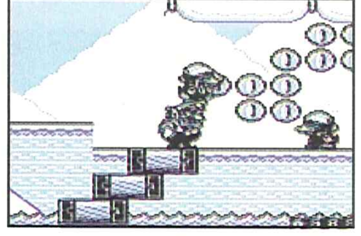




En este otro se trata de descubrir el número que se esconde tras los paneles. Hay que pagar por cada panel que descubráis, y el premio es una parte de un cuadro que aparece debajo.

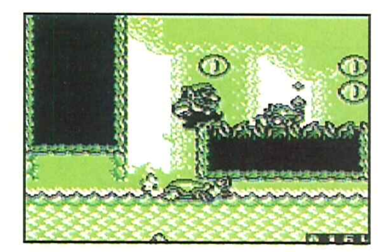


Estas monedas tan grandes valen por varias de las normales, y por si tenéis dudas, sabed que a Wario también le caben en el bolsillo.



Aquí hemos hecho posar a Wario momentos antes de lanzar un enemigo contra otro de su especie. Eso se llama matar dos pájaros de un tiro.

«Wario Land II» no es una aventura difícil, pero sí muy larga. La Gran N sigue en la línea de hacer juegos en los que lo realmente importante es su peculiar sistema de avance.



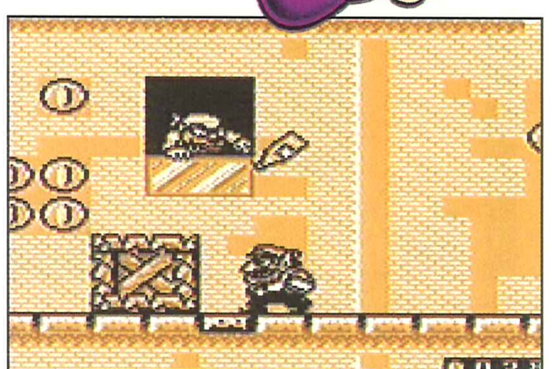
En este nivel, Wario tiene que avanzar corriendo al mismo tiempo que la tortuga. Si la pierde, tiene que volver a empezar desde el principio.



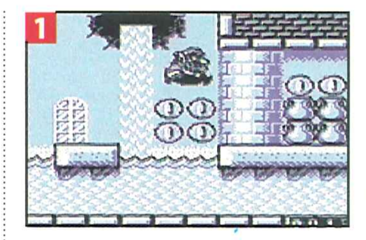
En este juego nos hemos dado cuenta de que Wario es un experto buceador. Gracias a ello puede salir airoso de situaciones como la de la imagen.

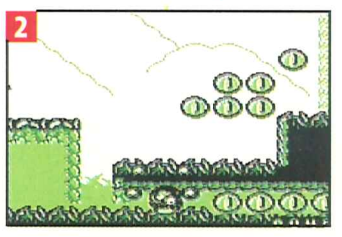
desarrolla la propia Nintendo. El objetivo principal es **reunir la mayor cantidad de monedas** posible para entrar en unos subjuegos en los que podéis recuperar partes del tesoro. Como ya os hemos dicho, la exploración casi científica de los escenarios es la única forma de tener éxito aquí.

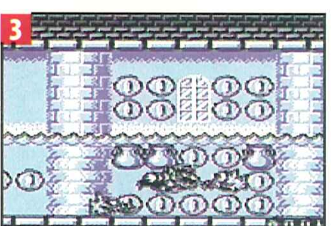
En cuanto a los gráficos, los ocho megas del cartucho han hecho posible que quepan **52 niveles** estructurados en **doce fases**. Y como cada nivel está lleno de entradas, salidas y rincones secretos, el **mapeado adquiere unas proporciones gigantescas**. Los **sprites son grandes** y se ven con limpieza, aunque Wario tenga un sospechoso "reborde" blanco cuando atraviesa fondos oscuros. Eso, y lo forzado que es a veces el scroll, son los únicos puntos débiles que le hemos encontrado al juego. Por lo demás, las desgracias del "anti-Mario" nos siguen pareciendo tan geniales como de costumbre. Tanto, que estamos convencidos de que su nueva aventura puede convertirse en el bombazo de esta Primavera para la portátil. ♦

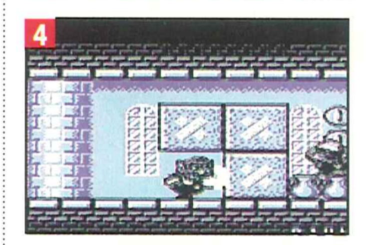


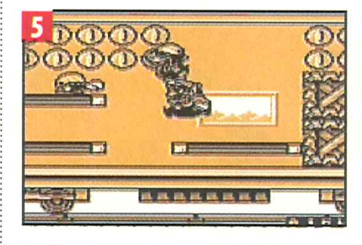
Pero hombre, eso está muy feo. Mira que lanzarle botellazos al pobre Wario. Con enemigos así es una suerte que el "anti-Mario" no muera nunca.

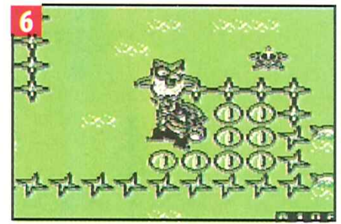




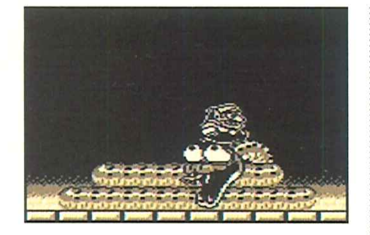
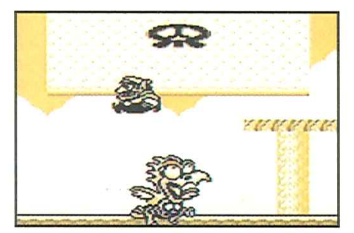
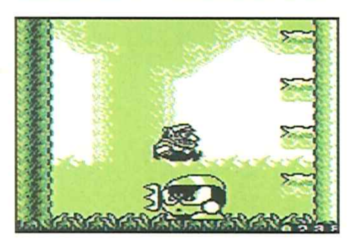
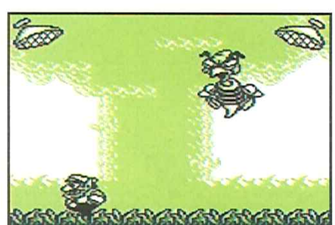
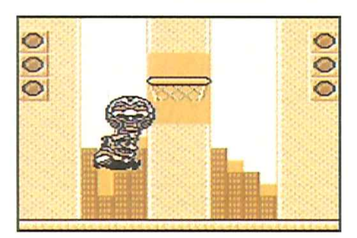
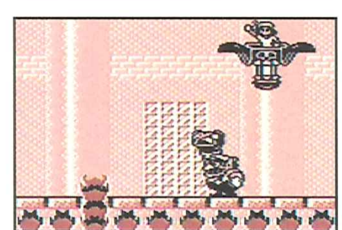






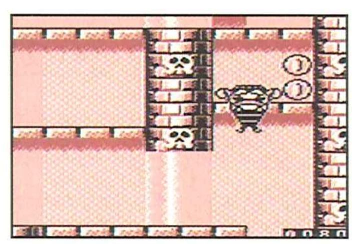


Wario adquiere poderes especiales cuando se transforma, *pero no penséis que se queda de brazos cruzados cuando tiene su aspecto normal. El antihéroe puede saltar con agilidad pese a sus "carnes" (1), bajar rodando por una cuesta (2), bucear todo el tiempo que quiera (3), romper bloques y paredes a empujones (4), capturar enemigos para lanzarlos después como proyectiles (5) y hasta usar los pájaros como vehículos de transporte aéreo (6). ¡Que no le falte de nada!*

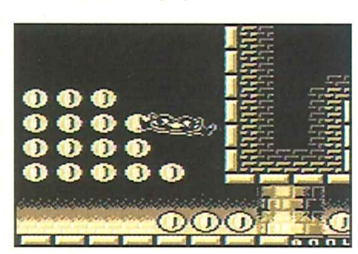
El nivel de dificultad del juego no es demasiado alto, *y para dar prueba de ello están los jefes finales de cada fase. Su resistencia se viene abajo en cuanto saltáis dos o tres veces sobre su cabeza, y sólo el último de todos, el Capitán Sirope, opone un poco más de resistencia. Lo que se dice pan comido... por lo menos después de intentarlo unas cuantas veces.*

Las ocho caras de Wario



Bouncy Wario: Cuando Wario se transforma en un muelle puede saltar más alto, aunque también es más fácil que pierda el control.

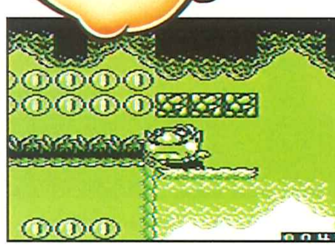
Crazy Wario: Estos enemigos con pinta de pingüinos lanzan unas bolas que hacen que Wario se quede atontado durante unos segundos.



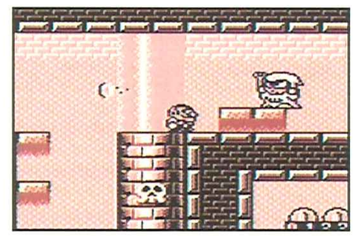
Flat Wario: Pues sí, éste de la pantalla es Wario, solo que instantes después de ser aplastado por una pesa. Ahora puede planear en las caídas.



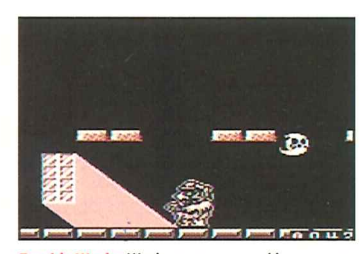
Hot Wario: Al pobre Wario también hay enemigos que le queman. Lo bueno es que cuando está ardiendo puede romper muros.



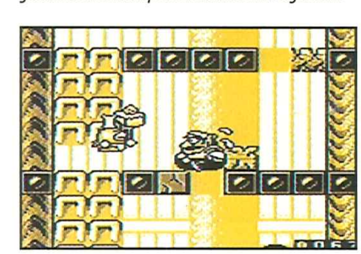
Puffy Wario: ¡Wario vuela! Sí, pero a qué precio. La cara se le hincha y se convierte en un enorme globo. Menos mal que dura sólo unos segundos.



Tiny Wario: Los hechizos que le lanza este personaje hacen que Wario se vuelva enano. Ahora sólo le queda una salida: ¡escapar!



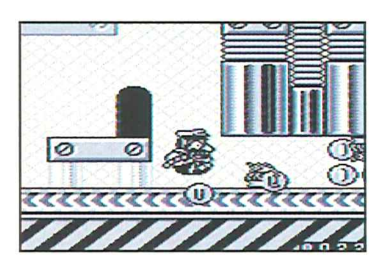
Zombie Wario: Wario no muere en el juego, pero sí que se transforma en zombie. Así puede romper suelos hasta que la luz le vuelve a la normalidad.



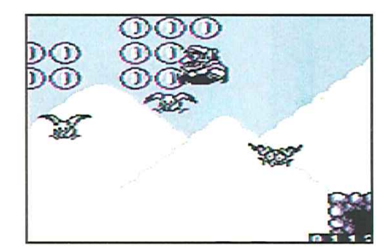
Fat Wario: Unos cuantos pasteles arruinan la línea de Wario. Cuando es gordo no hay suelo ni enemigo que resista su escandaloso peso.



Los ocho megas de este cartucho son un récord en la portátil. Los programadores han aprovechado toda esta capacidad para crear un mapeado gigantesco.

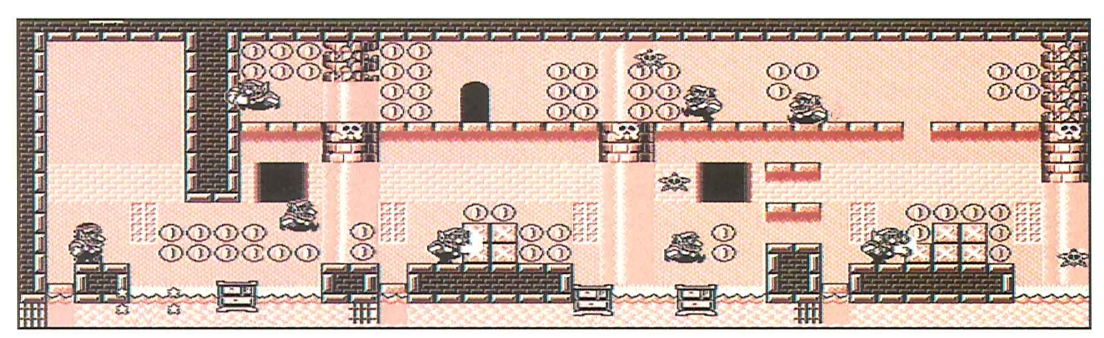


Cada vez que Wario recibe un toque, pierde parte de las monedas que había recogido por el camino. Pero si te das prisa, recuperarás algunas.

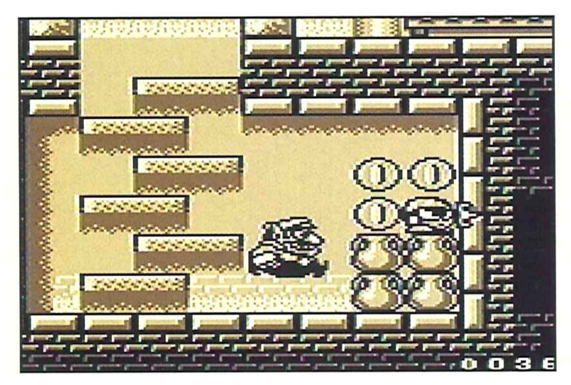


Wario es un amante de los animales, pero no le importa saltar sobre ellos para seguir adelante. Más aún cuando no hay otro camino.

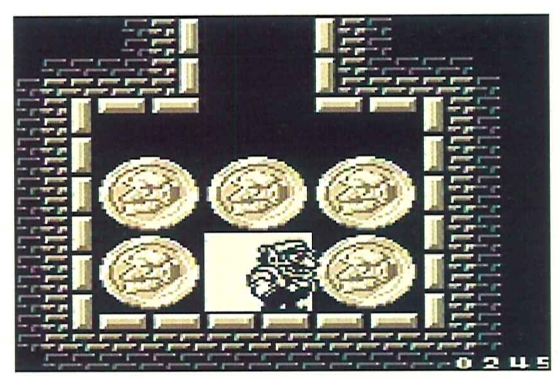
En busca del tesoro



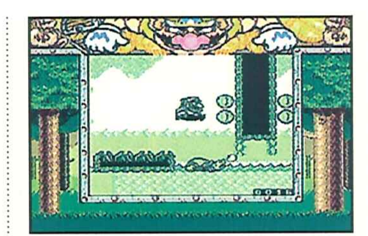
Los programadores de «Wario Land II» pensaron "bueno, es hora de que estos chicos se pongan a explorar", y dicho y hecho. Los ***escenarios*** *de todos los niveles están* ***llenos de puertas que comunican con otras zonas, escondrijos secretos y también monedas****, muchas monedas. Para recuperar todo el tesoro de Wario tenéis que* ***investigar a fondo por arriba, por abajo, a izquierda y a derecha.*** *No podéis dejaros ni un centímetro del juego sin explorar.*

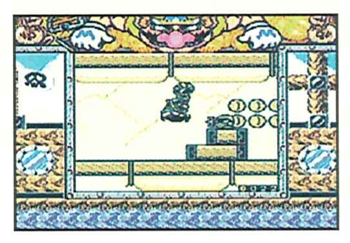


Wario puede interactuar con un montón de objetos del escenario. En este caso, por ejemplo, lo primero que va a hacer es cargarse los jarrones de un empujón.



Todos los escenarios están llenos de habitaciones secretas. Descubrir dónde están todas es uno de los grandes objetivos de «Wario Land II».



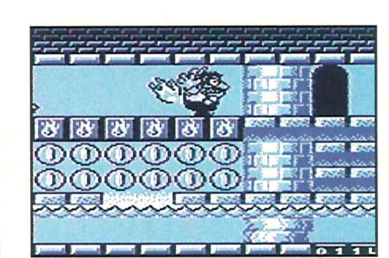


En todas las imágenes que ilustran esta Super Star *aparece el juego con los colores que le da el Super Game Boy, pero no queríamos pasar sin enseñaros el bonito y variado marco que también ofrece el adaptador. Así que aquí lo tenéis, con Wario observando lo que ocurre debajo suyo, y un paisaje diferente para cada nivel.*

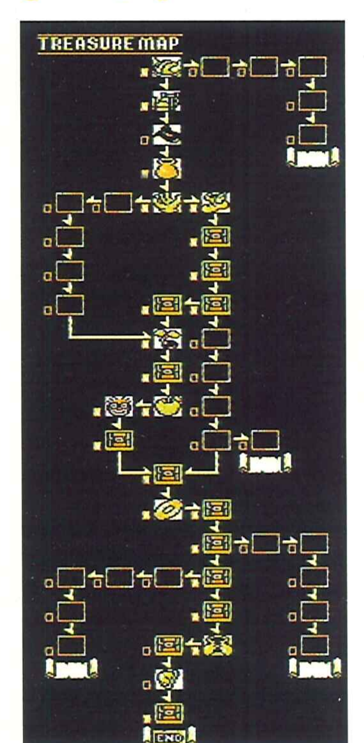








¿Y tú, qué camino sigues?

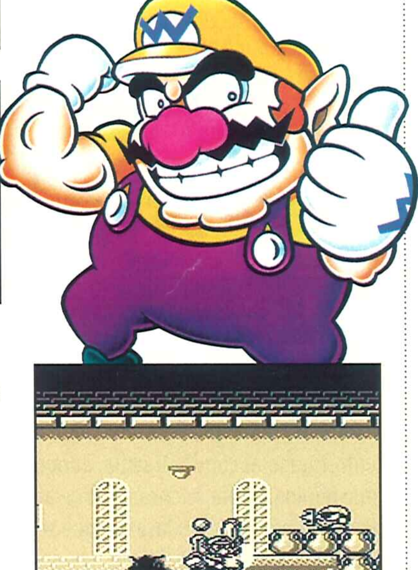






Cada escenario del juego está lleno de puertas, y según por cuál entréis seguís una ruta u otra. Al final aparece un mapa que os indica vuestro recorrido y los desvíos alternativos. Como el cartucho graba la partida, podéis ***volver a jugar para llegar a las zonas que os dejasteis atrás.***

Las transformaciones de Wario mejoran la habilidad del personaje. Toca descubrir las nuevas facetas del anti-Mario.



El Análisis

GRÁFICOS 91
Fondos limpios y trazos muy nítidos. El mapeado tiene una extensión kilométrica.

MOVIMIENTOS 88
Wario es bastante hábil en su estado normal, pero mejora incluso cuando se transforma. El scroll salta cuando pasas de una altura a otra de un escenario.

SONIDO 89
La música contiene variaciones sobre el tema central. El despliegue de efectos es grande, impresiona y acompaña bien la acción

JUGABILIDAD 92
La dificultad no es muy alta, pero se compensa porque el juego es bastante largo. El control, como siempre, exquisito.

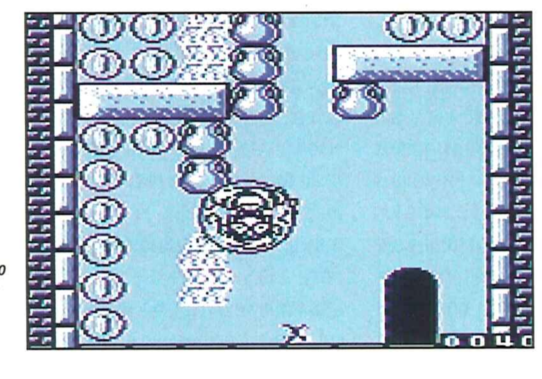
ENTRETENIMIENTO 87
Todo el juego es una gran labor de exploración. Eso de no morir nunca no nos ha convencido del todo, pero así son los nuevos tiempos...

TOTAL 90

- *El nuevo Wario potencia al máximo la* **investigación** *de los escenarios. Todo el juego está pensado para que tengáis que explorar cada fase de arriba a abajo.*
- *Este debe ser uno de los pocos cartuchos con* **protagonista invencible**. *La verdad es que no está bien que Nintendo nos ponga las cosas tan fáciles.*
- *Las* **transformaciones de Wario son cachondas**, *y además le dan al personaje nuevos movimientos que no tiene durante el resto de la partida.*
- *En* **52 niveles** *caben escenarios de todo tipo. Los* **gráficos son sencillos**, *pero bien resueltos con líneas finas y nitidez en los contornos.*

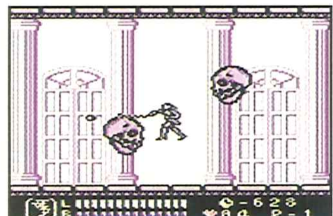


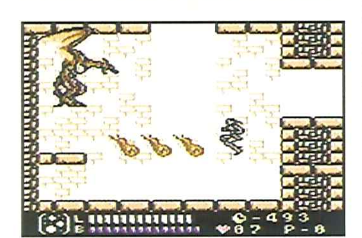
Por la cara que ponen estos enemigos parece evidente que la presencia de Wario les aterroriza.



A veces Wario se queda atrapado dentro de unas burbujas que le llevan hacia arriba. Tened mucho cuidadín porque explotan en cuanto chocan contra una plataforma.

Super Stars





A veces, una simple habitación puede esconder un peligroso jefe intermedio. El dragón volador que aparece aquí es uno de ellos.

GAME BOY
KONAMI
KCE NAGOYA
ACCIÓN-PLATAFORMAS
2 MEGAS
3 VIDAS
5 FASES
2 NIVELES DE DIFICULTAD
PASSWORDS

Castlevania Legends

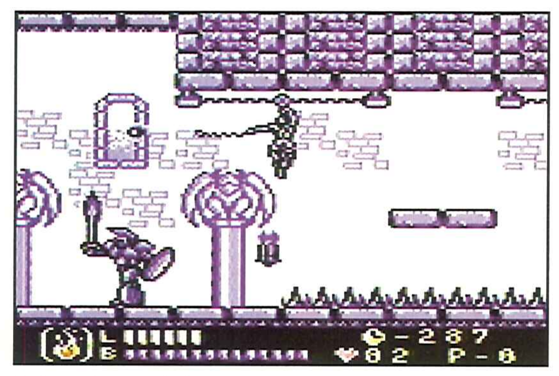
Este Drácula ya no asusta como antes

Mientras aguardáis impacientes a que Konami termine de programar «Castlevania X» para Nintendo 64, la compañía japonesa quiere amenizaros la espera trayendo a Game Boy **un nuevo capítulo de su mítica saga** de cazavampiros. La **familia Belmont** sigue siendo la encargada de enfrentarse al conde Drácula, aunque en esta ocasión es una fémina, **Sonia**, la encargada de avanzar látigo en ristre. Por lo demás, las cinco fases en que se divide el juego os llevan nuevamente al castillo del "chupasangre" y alrededores.

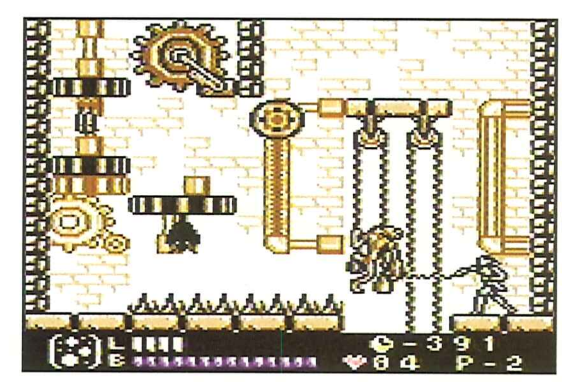
Fiel al guión de la saga «Castlevania»

Como era de esperar, «Castlevania Legends» es obediente a las líneas maestras que siempre han caracterizado a la serie. Su oferta es una **mezcla de acción y plataformas** que os lleva a enfrentaros con un inagotable ejército de enemigos desde que comienza la partida hasta que llegáis a verle los colmillos de cerca a Drácula en el enfrentamiento final. Pero no todo se reduce a eso, porque al mismo tiempo tenéis que **avanzar saltando de un lado a otro**, tanto en horizontal como verticalmente. Para darle un poco más de interés al desarrollo, en cada fase existen **lugares ocultos en los que encontráis items especiales** (el **final cambia** según los que logréis hallar) y hasta una fase secreta que no aparece si os limitáis simplemente a seguir el camino normal sin deteneros a explorar más a fondo los escenarios.

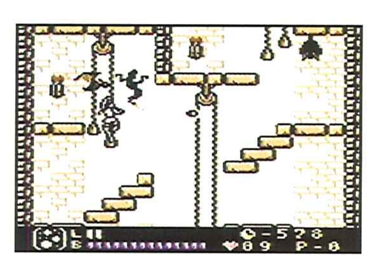
El **planteamiento es interesante, pero no resiste las debilidades gráficas y jugables** que tiene el cartucho. Para empezar, los sprites son pequeños y los enemigos se repiten con demasiada frecuencia. Además, **la protagonista se mueve con demasiada parsimonia**, tanto que es incapaz de esquivar los ataques de algunos monstruos más ágiles y rápidos que ella. Añadidle que todas las criaturas que os atacan tienen la molesta costumbre de resucitar en cuanto el scroll los deja fuera de la pantalla y os podéis hacer una idea de lo **tortuoso que resulta el avance** una vez que superáis los primeros niveles. Por eso le hemos puesto una nota no muy alta al juego, porque aunque siga el guión que se le supone a la serie, «Castlevania Legends» no hace honor a la fama que se ganaron a pulso sus antecesores. El conde Drácula deberá esmerarse un poco más la próxima vez. ♦



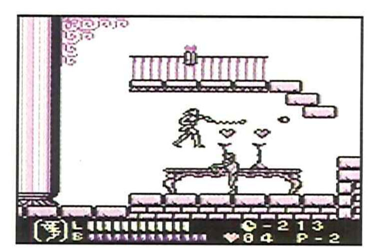
En ciertos niveles, Sonia tiene que avanzar colgada del techo para no rozar los pinchos del suelo. Os aseguramos que superar esta zona no es nada fácil.



En pantalla siempre hay dos barras. Una sirve para medir la energía de Sonia. La otra mide el tiempo que dura el poder de los items especiales.



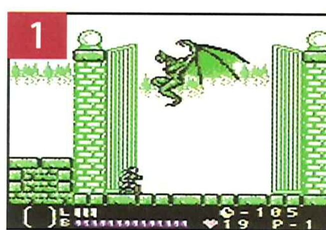
Esta fase está llena de cadenas y escaleras. Aquí las plataformas son tan peligrosas como los enemigos.

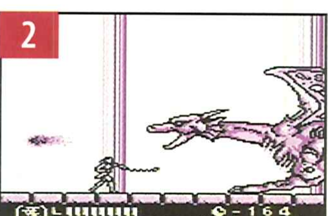


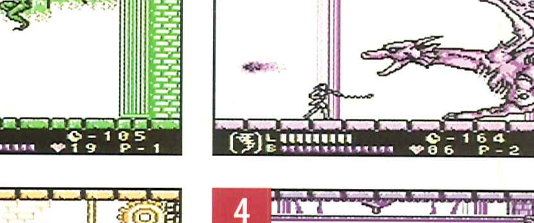
En el nivel fácil el látigo de Sonia siempre lanza bolas de fuego. En el difícil, sin embargo, tiene que recoger unos cristales para poder hacerlo.

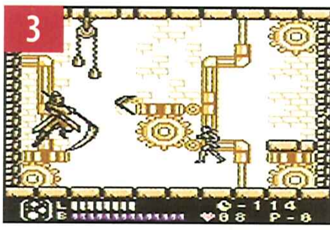
Konami vuelve a poner en marcha la saga «Castlevania», pero esta vez el juego no alcanza las prestaciones técnicas y jugables que vimos en las entregas anteriores.

El conde y sus esbirros



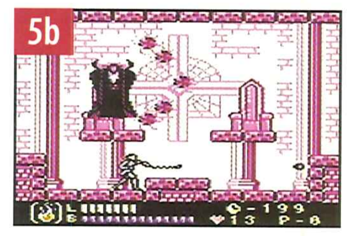






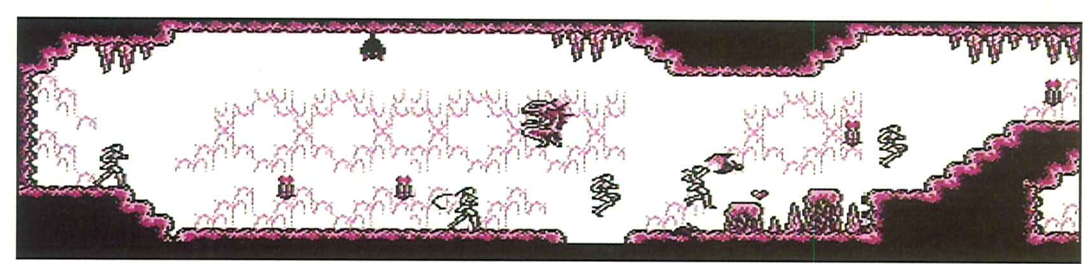






En «Castlevania Legends» tenéis que veros las caras con ***cinco jefes de fase****. El primero es la* ***criatura murciélago*** *(1), que os ataca con vuelos rasantes. Después vienen el* ***dragón de la muerte*** *(2) con su soplido de llamas, y la* ***parca*** *(3), que os amenaza con su hoz. El penúltimo enemigo es* ***Alucard*** *(4), el hijo del conde Drácula, que trata de avisar a Sonia de lo que le espera después. Por supuesto, el* ***rey de los vampiros*** *es el enemigo final del juego (5a y 5b).*

Enemigos y plataformas para la cazavampiros



Mirando este mapa os podéis hacer una ***idea de lo que os ofrece «Castlevania Legends»****. La valiente protagonista es Sonia Belmont, que se atreve a enfrentarse a un batallón de criaturas diabólicas con un látigo como única arma, aunque también puede recoger unos items que le dan nuevos poderes. El salto es su otra gran habilidad, y lo tiene que utilizar muy a menudo, porque las plataformas también están a la orden del día en todos los escenarios.*

El castillo del conde Drácula esconde más de un secreto. *Primero están unos items secretos repartidos por cada fase, que determinan el final que veréis si es que conseguís acabaros el juego. Además, existe una fase secreta que se suma a las cinco que tenéis que recorrer para matar al gran vampiro.*

El Análisis

GRÁFICOS



La amplitud de los escenarios no compensa el tamaño y la pobre animación que lucen los personajes.

MOVIMIENTOS



Sonia Belmont se limita a saltar y dar latigazos, y además no lo hace demasiado rápido. Los ataques especiales se realizan también con el látigo, así que no cambian el panorama.

SONIDO



La melodía mantiene un ritmo movido en todo momento. Los efectos, por su parte, resultan bastante convencionales.

JUGABILIDAD



El control tiene momentos de gran imprecisión, pero la dificultad está bastante ajustada si os ponéis a descubrir todos los secretos.

ENTRETENIMIENTO

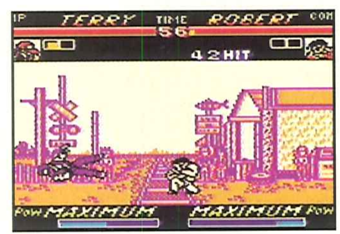


Pese a todos sus defectos técnicos el planteamiento es genuinamente «Castlevania», y eso atrae a muchos seguidores de la serie.

TOTAL 77

- *Los* **más veteranos** *reconocerán en «Castlevania Legends» muchos de los rasgos que la han hecho famosa: mezcla de acción y plataformas, pasadizos ocultos, el encanto de Drácula...*
- *Los* **gráficos están poco detallados.** *El sprite de Sonia Belmont es minúsculo, y los enemigos se repiten con demasiada frecuencia.*
- *El* **personaje no es nada ágil.** *Avanza con mucha lentitud, y además sólo puede dar latigazos hacia delante.*
- *Las* **cinco fases** *pueden parecer escasas, pero el juego se alarga mucho si buscáis todos los secretos que esconde.*





La barra que aparece *en la parte de abajo de la pantalla es un medidor de la potencia de vuestros golpes, y hay dos formas de llenarlo, una buena y otra mala. La buena, y también más rápida, es presionando a la vez Abajo en el mando y los botones A y B. La mala es que se rellena sola a medida que vais recibiendo golpes. De una forma u otra, el caso es que cuando se lee "maximum power" podéis realizar un golpe especial demoledor. Que os sirva como ejemplo el increíble combo de 42 golpes que aparece en la imagen inferior.*



King of Fighters: Heat of the Battle

El "Dream Team" de Takara pega de nuevo

Takara trae de vuelta su selección de estrellas, que como sabéis proceden de los juegos de más éxito de la compañía SNK.En este cartucho se da cita gente ya consagrada como los hermanos **Bogard y Mai Shiranui de «Fatal Fury»** , **Robert García y Ryo Sakazaki de «Art of Fighting», o Kyo Kusanagi de «Samurai Shodown»**. En total son **quince luchadores** elegibles, que sumados a los tres jefes finales que salen en el último tramo del modo historia representan una cifra muy respetable.

Rápidos y con un buen repertorio de golpes

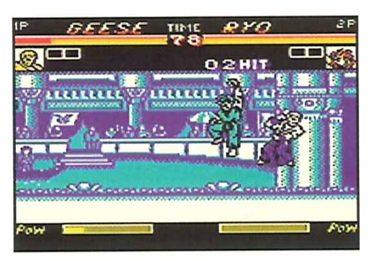
Cuando se ponen en acción, estas quince "fieras" se mueven con una **rapidez inusual**, tienen un buen repertorio de golpes y todavía guardan uno especial a la espera de que se llene la barra de agresividad que aparece en la parte inferior de la pantalla. En cuanto al menú de modos de juego, sólo se puede decir que viene muy bien servido. Incluye el ya mencionado **modo historia, los combates contra otro jugador y una tercera opción en la que se enfrentan equipos de tres luchadores.**

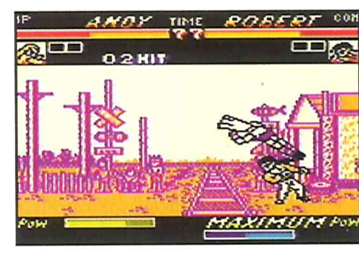
Mejor en la Game Boy que en la tele

El aspecto de los sprites es un poco aniñado, siguiendo la línea que Takara ha implantado en cartuchos anteriores, y lo que sí os podemos asegurar es que el juego tiene mejor pinta visto en la pantalla pequeña de la portátil que conectado al Super Game Boy. Los fondos ganan presencia, y aunque suene paradójico, los personajes se aprecian con mayor detalle. Con todo, no podemos evitar que este nuevo «King of Fighters» (en realidad salió en Japón con la etiqueta '96) nos **recuerde demasiado a la edición del 95**. Por eso es más recomendable para aquellos que todavía no conozcáis cómo se las gasta Takara cuando se pone a programar para la pequeña de Nintendo. ♦



GAME BOY
TAKARA
TAKARA
LUCHA
2 MEGAS
15 LUCHADORES
1 ó 2 JUGADORES
3 NIVELES DE DIFICULTAD
CONTINUACIONES: INFINITAS





Takara ha optado por mantener en el nuevo «King of Fighters» la línea de la edición '95: están los personajes más famosos de SNK, y persiste el aspecto característico de sus juegos de lucha para Game Boy.





Terry Bogard quizá sea el personaje más conocido. Su puño de fuego sigue siendo muy efectivo.

Un jefe, dos jefes, tres jefes





*El **final del modo historia** se alarga según el **nivel de dificultad** en el que estéis jugando. Si elegís **el más fácil**, vuestra última contrincante es **Chizuru Kagura**, una jovencita de apariencia frágil que tampoco opone demasiada resistencia. En el **nivel medio** la cosa se complica, porque después suyo entra en escena **Goenitz**, un hombretón con más arrestos que la nena. Y si lográis derrotar a vuestros quince oponentes en el **nivel más difícil** no sólo tendréis que véroslas con estos dos jefes, sino que todavía os **aguarda un misterioso personaje secreto** que no permitirá que paséis de ahí.*



Este es un juego de estética muy japonesa. Así, los luchadores tienen un aspecto aniñado.



En esta imagen, Andy García demuestra que su patada voladora es la mejor del torneo.





Los combates transcurren a una velocidad muy alta. Los intercambios de golpes son muy fluidos, y los movimientos especiales salen con bastante facilidad.

Takara ha vuelto a reunir a los mejores luchadores de SNK en un cartucho de Game Boy. El nuevo «King of Fighters» demuestra que las conversiones no tienen secretos para ella.







Los que conozcáis a Mai Shiranui sabréis que siempre hay que tener cuidado con sus abanicos.



Los fondos aparecen algo difuminados. Es un pequeño truco de los programadores para que los sprites resalten más en la pantalla.

El Análisis

GRÁFICOS  90

Los sprites son pequeños, pero se distinguen perfectamente. Los fondos están muy completos.

MOVIMIENTOS  91

Son tremendamente rápidos y hay un montón de golpes, aunque la forma de hacerlos no varía mucho de un personaje a otro.

SONIDO  80

La música suena demasiado baja, y los efectos de los golpes tampoco son para tirar cohetes.

JUGABILIDAD  86

Se controla bien y la acción es muy fluida. Los dos primeros niveles de dificultad son muy fáciles.

ENTRETENIMIENTO  88

Le habríamos subido la nota de no ser porque apenas se diferencia de la edición anterior.

TOTAL 88

- *Takara ha creado un **estilo propio** en sus juegos de lucha para Game Boy y lo sigue manteniendo en su nuevo «KoF». Hasta ahora le ha dado grandes resultados, pero esta vez **no han sido tan originales como de costumbre**.*
- *La **amplia plantilla** de luchadores es una de las grandes virtudes del juego. La acción es rápida y los intercambios fluidos, aunque con unas horas de práctica estaréis jugando en el nivel "hard".*
- *Es sorprendente cómo mejora el aspecto en la portátil respecto al Super Game Boy. Este es un cartucho que **debe jugarse en pantalla pequeña** para apreciar la calidad de sus gráficos.*
- *Un aviso: si tenéis «King of Fighters 95», aquí no encontraréis casi nada nuevo. En caso contrario, éste **puede ser el juego de lucha que buscabais.***

Y también peleas por equipos









*En el modo de juego **"team battle"** se enfrentan **dos equipos con tres personajes cada uno**. Las reglas son sencillas: al seleccionar a los integrantes del vuestro podéis elegir el orden en el que van a luchar, y luego el luchador que gana se queda en el escenario para enfrentarse al siguiente rival del otro equipo. Así hasta que los tres componentes de uno de ellos caigan derrotados.*

Nintendojo

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

¡ ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS !

VENTAS

Vendo Nintendo 64 con cable RF, 3 mandos, dos tarjetas de memoria y los juegos: *Mario Kart 64, Turok, Killer Instict Gold, GoldenEye, ISS64* por 60.000 Pta. Interesados llamar al Tel. 93/ 6993455. De 9 a 21 horas. Preguntar por Miguel.

Vendo *Shadows of the Empire* de Nintendo 64 por sólo 5.000 Pta. Preguntar por Oscar. Tel. 91/ 687 57 98.

Hola Chavales os vendo el juego de carreras más rápido de la historia: *Extreme G*. Sin estrenar. El precio es 7.000 Pta. Interesados llamar al Tel. 91/ 776 69 91. Preguntar por Fernando. Preferiblemente Madrid.

Vendo consola Nintendo 64 con el juego *Mario Kart 64* con dos días de uso. Vendo por 25.000 Pta. Preguntar por Domingo. Tel. 91/ 676 15 04. Llamar de 19 a 21 horas.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y los juegos: *All Stars, Mr. Nutz, Mario Kart y Super Ghouls'n Ghosts*. Todo al precio de 15.000 Pta. Preguntar por José Antonio. Tel. 927/ 53 24 02.

Vendo Super Nintendo + dos mandos + *All Stars + Mario Kart + Micromachines*. Todo por 34.000 Pta. Valor real 51.530 Pta. También vendo *Ultimate Mortal Kombat* por 6.000 Pta. y *FIFA'97* por 7.000 Pta; Super Game Boy por 5.890 Pta. Preguntar por Juanma. Llamar de 20 a 22 horas. Tel. 93/ 436 20 16. Sólo Barcelona.

Vendo *Mario 64 y Killer Instinct Gold* de Nintendo 64 en perfecto estado (con caja e instrucciones) por 6.000 y 5.000 Pta., respectivamente. Preguntar por Eduardo. Tel. 91/ 676 60 73.

Vendo Super Nintendo, con 10 excelentes juegos por 35.000 Pta. De regalo, *Mario All Stars*, 2º mando, un mando turbo y cable euroconector. Incluyo NES con ocho juegos de regalo. Llamar al Tel. 91/ 614 12 97. Preguntar por Luis.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y *DKC 3* por 14.000 Pta. Llamar al Tel. 947/ 26 35 84. Miguel.

Vendo juegos de N64. *Top Gear Rally* y *Lamborghini* por 7.000 Pta., *Blast Corps* por 5.000 Pta. Dani. Tel. 93/ 842 27 40.

Vendo N64 + Rumble Pak + Controller Pak por 20.000 Pta. y los juegos *GoldenEye, Top Gear Rally, F1 Pole Position y Super Mario 64* a mitad de precio. Llamar por la tarde a Nacho. Tel. 958/ 500113

INTERCAMBIOS

¡Ganga! cambio *F-Zero, Super Star Wars y Super Mario All Stars* por un juego de N64, o dos de Super Nintendo, o por una Game Boy + 1 juego. Llamar al Tel. 924/ 24 61 07. De 18 a 21 horas. Mario.

Cambio *Shadows of the Empire por Turok o F-1 Pole Position* de Nintendo 64. Llamar al Tel. 985/ 22 07 32. Jairo. Sólo Oviedo.

Cambio *Mario Kart 64* por *Blast Corps*. Llamar de 13 a 14,30 o de 21,30 a 22,30. Alex. Tel. 942/ 31 40 73. Sólo Santander.

Cambio *Turok o Blast Corps por Doom 64, Extreme G, Super Mario 64 o Wave Race 64*. Preguntar por Héctor. Tel. 923/ 54 14 92.

Cambio *Mace the Dark Age* por cualquier otro juego de N64, especialmente *Nagano Olympics, FIFA'98 o ISS 64*. Preguntar por Daniel. Tel. 926/ 43 13 88.

Cambio *FIFA'98* de N64 por *Fighter's Destiny*. Llamar al Tel. 96/ 540 25 45. Preguntar por Rubén. Llamar de 15,30 a 23 horas.

Cambio *Lylat Wars y Mortal Kombat Trilogy* de Nintendo 64 por otros juegos para la misma consola. Sólo Lugo o Pontevedra. Preguntar por Jesús. Tel. 982/ 39 32 15.

Cambio *Diddy Kong Racing por Mario Kart 64 o por Extreme G* abonando 2.000 Pta. Preguntar por Jaime (hijo). De 14 a 14,30 y de 17,30 a 23 horas. Tel. 93/ 457 93 76. Sólo Barcelona.

Cambio *Killer Instinct, Street Fighter 2 Turbo y Legend of Zelda* por *SF Alpha 2*. Sólo Madrid. Preguntar por Raúl. Tel. 91/ 772 28 06.

Cambio *Bomberman 64 o Pilotwings 64, por Killer Instinct Gold o Diddy Kong Racing*. Sólo Madrid. Tel. 91/ 326 49 90. Preguntar por Agustín. URGENTE.

Cambio juegos de N64: *FIFA'98, GoldenEye, Lamborghini, Blast Corps, Mario 64, Lylat Wars*, por *F-1, Nagano 98, MK Mythologies, Extreme G*. Juan Manuel. Tel. 987/ 61 85 91.

VARIOS

Cambio o Vendo *Pilotwings* de Nintendo 64 por 5.000 Pta. Lo cambiaría por *GoldenEye o Lylat Wars* sin Rumble Pak. Preguntar por Alberto. De 15 a 22 horas. Tel. 91/ 637 28 86.

Vendo *FIFA 64* por 5.000 Pta. y cambio *Turok* con tarjeta de memoria y todos los códigos en las instrucciones por *Goldeneye 007*. Sólo Madrid. Preguntar por Javier. Tel. 91/ 367 51 71.

Cambio *GoldenEye por Doom 64, Blast Corps por Shadows of the Empire y Lylat Wars (con Rumble) por Extreme G*. También los vendo. Preguntar por Lorenzo Enrique. Tel. 928/ 67 23 27.

Cambio juegos de SNES *Super Mario World + Robocop 3 + Young Merlín por UMK3, SF Alpha 2* o algún *Dragon Ball*. También los vendo. Llamar a partir de las 20 horas. Preguntar por David. Tel. 91/ 407 46 22.

Cambio *Turok* por *GoldenEye*. O vendo *Turok* por 8.000 Pta. Tarragona. Albert. De lunes a viernes de 18 a 22 horas. Tel. 977/ 22 26 09.

COMPRAS

Compro *Blast Corps* a 5.000 Pta. y *Lylat Wars con Rumble Pak* a 6.000 Pta. Ambos con cajas e instrucciones. Interesados llamar al Tel. 93/ 313 95 21. Preguntar por Dani. Llamar de 20 a 23 horas. Sólo Barcelona.

Compro *FIFA'96 y FIFA'97, Tintín y Toshinden* de Game Boy por 1.500 Pta. Llamar al Tel. 985/ 88 47 90. Preguntar por Rubén (hijo). De 20,30 a 22 horas.

Compro juegos de NES, todos los géneros por 600 Pta. cada uno. Toda España. Preguntar por Ibai. Tel. 943/ 74 41 52.

Compro *Turok* de N64 por 4.000 Pta. o *Blast Corps* también por 4.000. Sin estrenar. Sólo Madrid. Manuel. Tel. 91/ 890 26 08.

Compro juegos de NES y Super, en especial de deportes. Preguntar por Jesús. Llamar por las noches. Tel. 942/ 82 40 12.

Compro *Secret of Mana* de SNES por 7.000 Pta. De lunes a jueves por la tarde. Tel. 91/ 366 01 34. Preguntar por Rafael. Sólo Madrid.

Compro *DBZ Hyper Dimension* por 3.000 Pta., *DKC* por 3.000 Pta. y *Starwing* por 2.000 Pta. Compro Nintendo Scope por 3.000 Pta. Preguntar por Nacho. Tel. 96/ 140 55 84.

CLUBES

¡Atención! nuevo club sobre Diddy Kong Racing, Mario 64 y también de Super Nintendo. Llama ahora, se intercambiarán trucos y más cosas. Preguntar por Daniel. Tel. 942/ 54 04 21.

Club Warokma llega un club especializado en consolas Nintendo. Sorteos y carnets gratis. Escribe a: Juan Antonio Cortés Osuna, C/Alamillos, 14-2º A. 14900 Lucena (Córdoba).

Quiero formar un club de N64. Escribe a: Mariano Sierra Pons, C/Maestro Obrador, 11-1º B. 07750 Ferrerias (Baleares). Enviaré carnet.

Quiero formar un club de locos por el Dragon Fall, Dragon Ball y Game Boy. Te enviaré un carnet-código de barras. Escribe a: Arturo Salmerón Rodríguez, C/Juan del Olmo, 82. 04003 Almería.

World Viceous Games te ayudará si tienes algún problema. Pide trucos, guías, códigos. Escribe a: Mario Nogués Bellido, C/Manuel de Falla, 19 Bº 2ª. 08034 Barcelona.

Club Javier 64 todos los trucos de *Super Mario 64 y Shadows of the Empire*. Tel. 91/ 715 90 36. Javier. De 18,30 a 19 horas, de lunes a viernes.

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

....

....

....

....

....

....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64



NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini



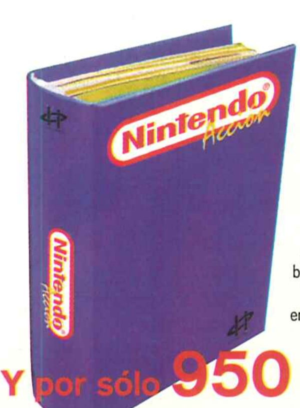
NA 65. Guías: Bomberman 64 • Turok GB • FIFA' 98 • GoldenEye

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel, **te solucionamos la vida.**

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

SEGUNDA PARTE

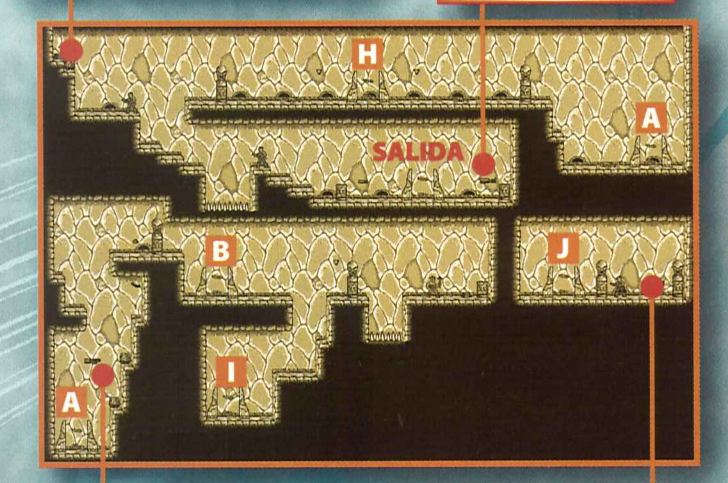
TUROK
BATTLE OF THE BIONOSAURS

Terminamos la guía de Turok con los cuatro últimos mundos. Vienen igual de claros que en la primera entrega, así que no tendrás problemas para acabarte el juego.

The Catacombs

*Tu primer **objetivo** en esta fase es eliminar la piedra que bloquea los switches **que activan las puertas A y B**. Usa tu arma anti-piedras, (lanzabombas) para ahorrarte problemas.*

*Nada más aparecer, verás el **arma anti-piedras**. ¡No dudes en cogerla!*



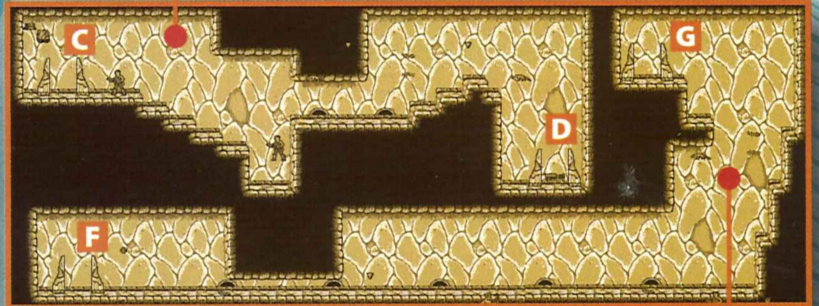
Para hacerte con el arma, antes tendrás que eliminar las piedras de los filos con el arma correspondiente.

***Tercera y última llave de nivel**. Un golpe de suerte eso de encontrarla en el último momento. De aquí al final...*

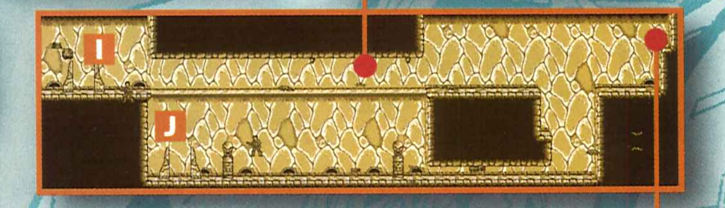


*Parece **un pasillo de trámite**, pero en realidad es una doble vía que comunica la tercera llave con la salida del nivel.*

*Antes de deslizarte a **D**, te dará tiempo a pillar una **vida**, algunos **triángulos de fuerza** y un rifle casi atómico.*

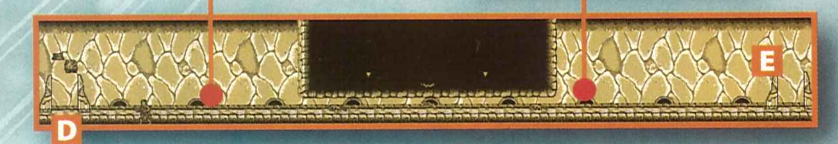


*Usa una **carga del "anti-piedras"** para eliminar la roca que sobresale en el filo. Recuerda que hay que **cargarla antes**.*



*Si los cálculos no fallan, aquí encontrarás la **segunda llave**. Ojo con el sargento que la protege.*

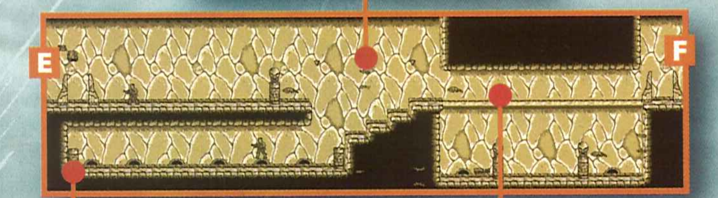
*Tenemos **tormenta de rocas**. Corre (y esquiva), y luego arrástrate para superar el nuevo (falso) techo.*



*Para sobrevivir a este pasillo, muévete cauto y sigiloso, pero **siempre a rastras no sea que los péndulos** te casquen.*

*La **pieza del Cronocetro** de este nivel está aquí, alejada de la mano de Dios, pero muy visible para Turok.*

*En la parte superior tenemos **checkpoint** (a la izquierda del todo), **puntos de vida** (aquí en el centro) y una nueva y explosiva arma.*



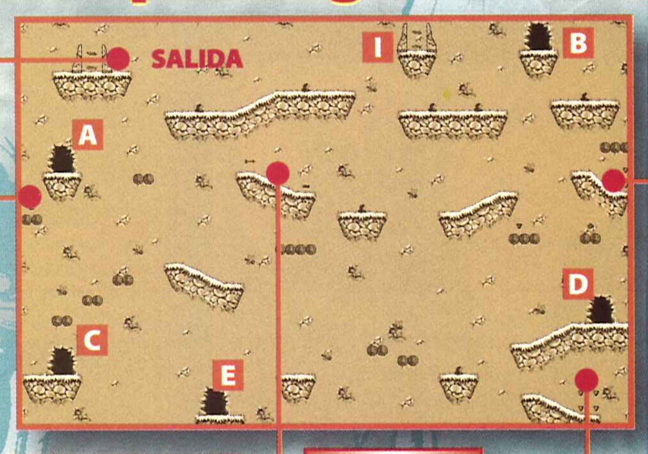
*He aquí la **primera llave**. Pero antes tendrás que ocuparte de dos seres, combinando pistola y cuchillo.*

*Otra serie de péndulos te obligarán a mantener la **cabeza pegada al suelo**. O sea que vayas agachadito a F.*

GUÍA RÁPIDA

1. Activa el switch y **entra en la puerta A**.
2. Activa el nuevo switch que encuentras tras la escalada y entra por **B**.
3. Ve a través de las **puertas C, D y E**, y justo a la salida de ésta, activa el **checkpoint**.
4. Coge la **primera llave** y ve a través de **F y G**.
5. **Recoge la segunda llave**, activa el switch y ve a través de la **puerta H**.
6. Alcanza la **puerta I (a través de A)** y recorre el pasillo para pillar la **pieza del Cronocetro**.
7. **Dirígete a la puerta J**, previo arrastre por los suelos, y cruza el teletransporte.
8. **Recoge la última llave** y prepárate para abandonar este nivel.

Treetop Village



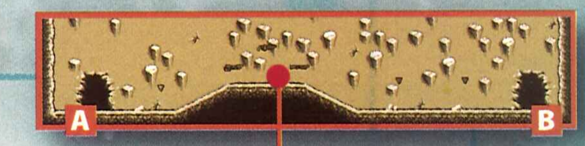
Primera llave. Lo difícil es llegar hasta A, luego basta con dejarte caer a la derecha.

Aquí podrás pillar un **fusil antialiens**. No, nada, por si pasabas por aquí...

El salto **desde D** es peligroso, pero merece la pena. Déjate caer y pulsa el **pad a la derecha**. Esperan **20 triángulos** de vida.

Cualquier intento de **saltar desde aquí a la puerta A** significará perder **una vida**. Salta a la derecha y luego a los pequeños troncos.

No es fácil moverse por estas plataformas, pero al menos se ganan **triángulos y vidas extra**.



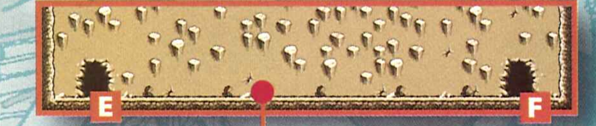
Parece la **sala de armas (y munición)** del juego. Aprovecha para cargar y sal pitando, que vas a necesitar mucha pólvora más adelante.

C D

Protegidos por una puerta de roca encontrarás la **pieza del Cronocetro** y un arma.

GUÍA RÁPIDA

1. Salta a derecha, luego a izquierda y plántate en la **puerta A**. A la derecha está la **primera llave**.
2. Entra en **A**, pilla **arsenal** y métete por la **puerta B**.
3. Haz los saltos y malabares que necesites para llegar a la **puerta C**.
4. **Introdúcete por ella (C)** y prepara el armamento.
5. Usa tu arma antipiedras para **recoger la pieza del Cronocetro**.
6. Entra en **D**, recorre el nivel hasta **E** y luego métete por la **puerta F**.
7. **Activa el checkpoint** que encuentras nada más salir. Recorre todo el nivel y **coge la segunda llave**. Entra en **G**. Salta de **G a H** y **recoge la tercera llave**.
8. **Activa los switches de la puerta I**. Introdúcete por ella y regresa a la salida inicial.

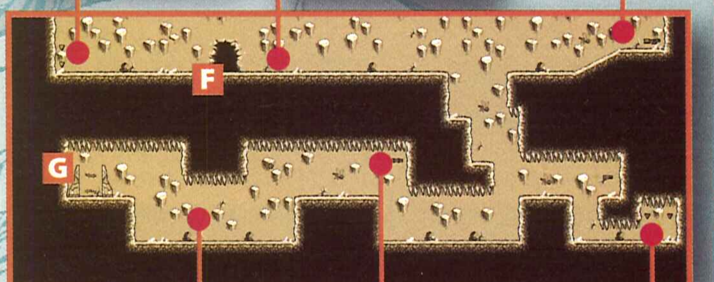


Cruza este pasillo a toda velocidad y no dejes de disparar a todos los "moscones" que se lanzan a por ti.

Si te esfuerzas un pelín en avanzar hasta el final del nivel, se te recompensará con un **superarma**.

Nada más aparecer, gira a la **izquierda y pilla un par de triángulos** de vida.

Checkpoint de marras. Como quien dice seguro de vida para continuar bien.



Esta caverna es una **fuente de munición**, armas y puntos de vida. Ve a por los items sin preocuparte del aspecto afilado de las estalactitas.

Caminito de la puerta G, te darás de bruces con un **buen arma y una vidilla extra.**

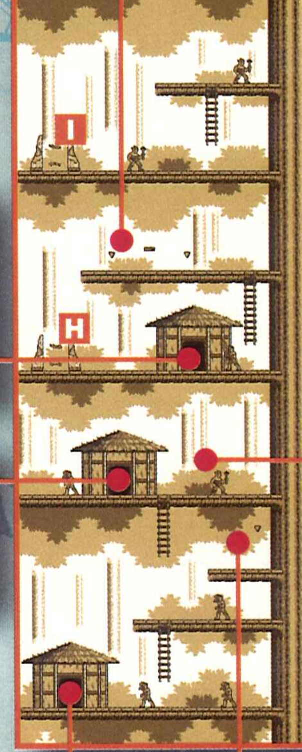
Segunda llave, si sigues el orden, y unos cuantos triángulos de fuerza para regalar a tu cuerpo.

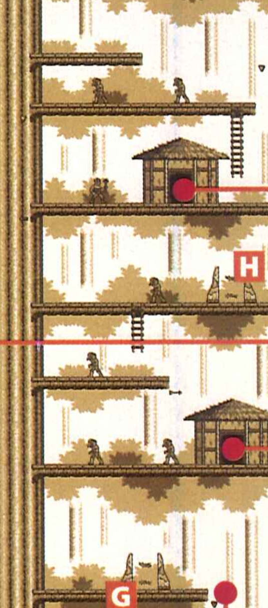
Triangulitos de vida y munición para premiarte por la bajada. Si no los necesitas, no te arriesgues.

Aquí está el **segundo switch que activa la puerta I**. Liquida a los guardianes antes de entrar.

Se ha sufrido pero aquí está. **La tercera llave** y un pedazo de arma para casos de alta defensa.

Si entras aquí, se te recompensará con munición, **vidas y triángulos.**





Dentro de esta cabaña, hay un **superarma**. Si no te hace falta, ahórrate el paseo.

En **cada rama** hay al menos un par de enemigos. **Liquídalos antes de nada.**

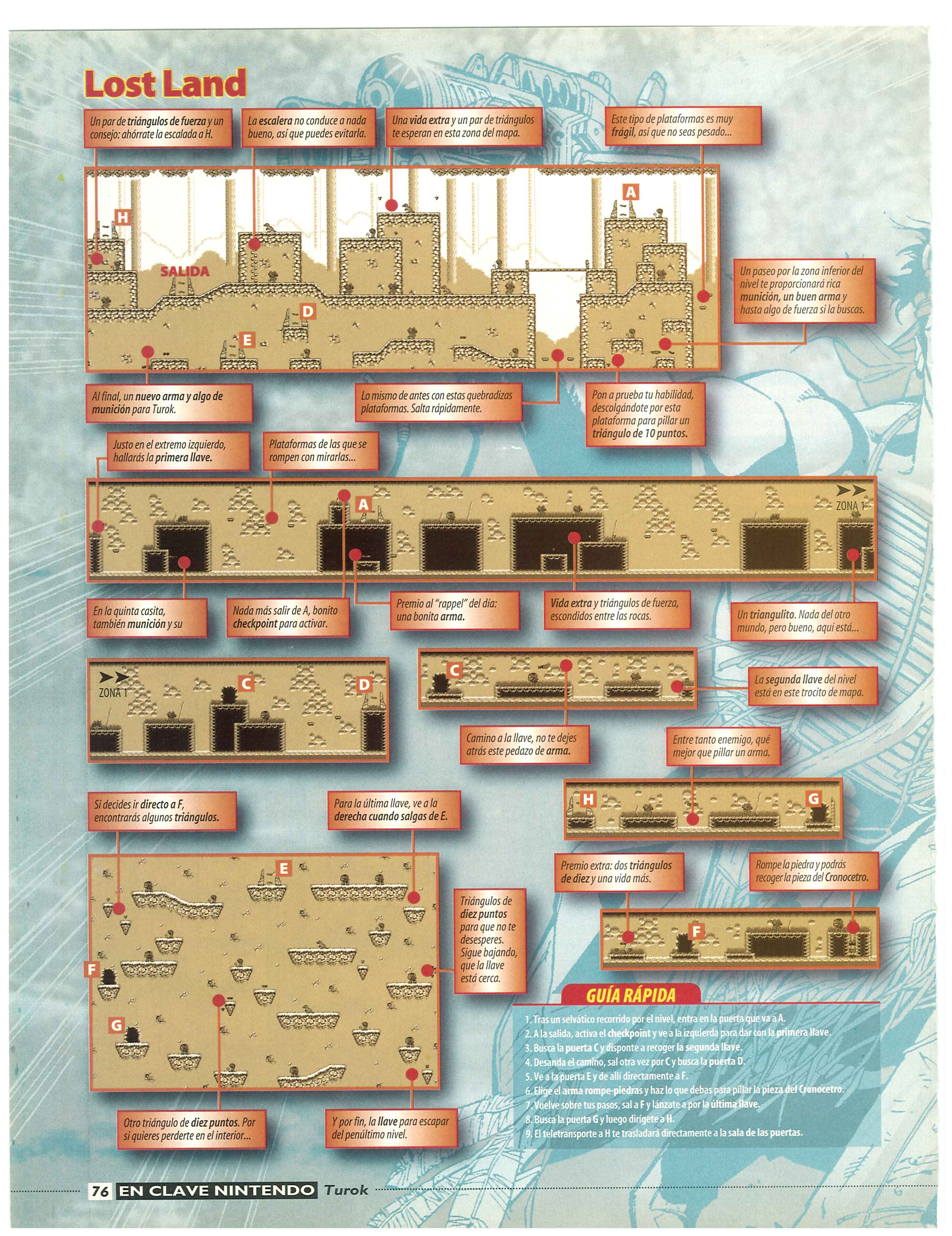
El **primer switch** que debes activar para poner en marcha la **puerta I** está justo dentro de esta cabaña.

Nada, un **par de triángulos de vida**. Si no vas apurado, casi mejor no te la juegues...

...Total, más adelante vas a poder **pillar energía casi sin quererlo.**

Un poquito de maña será suficiente para pillar un triángulo de los de **10 puntos**.

Lost Land



*Un par de **triángulos de fuerza** y un consejo: ahórrate la escalada a H.*

*La **escalera** no conduce a nada bueno, así que puedes evitarla.*

*Una **vida extra** y un par de triángulos te esperan en esta zona del mapa.*

*Este tipo de plataformas es muy **frágil**, así que no seas pesado...*

*Un paseo por la zona inferior del nivel te proporcionará rica **munición**, **un buen arma** y hasta algo de fuerza si la buscas.*

*Al final, un **nuevo arma y algo de munición** para Turok.*

Lo mismo de antes con estas quebradizas plataformas. Salta rápidamente.

*Pon a prueba tu habilidad, descolgándote por esta plataforma para pillar un **triángulo de 10 puntos.***

*Justo en el extremo izquierdo, hallarás la **primera llave.***

Plataformas de las que se rompen con mirarlas...

*En la quinta casita, también **munición** y su*

*Nada más salir de A, bonito **checkpoint** para activar.*

*Premio al "rappel" del día: una bonita **arma.***

***Vida extra** y triángulos de fuerza, escondidos entre las rocas.*

*Un **triangulito**. Nada del otro mundo, pero bueno, aquí está...*

*La **segunda llave** del nivel está en este trocito de mapa.*

*Camino a la llave, no te dejes atrás este pedazo de **arma.***

Entre tanto enemigo, qué mejor que pillar un arma.

*Si decides ir **directo a F**, encontrarás algunos **triángulos.***

*Para la última llave, ve a la **derecha cuando salgas de E.***

*Premio extra: dos **triángulos de diez** y una vida más.*

*Rompe la piedra y podrás recoger la pieza del **Cronocetro.***

*Triángulos de **diez puntos** para que no te desesperes. Sigue bajando, que la llave está cerca.*

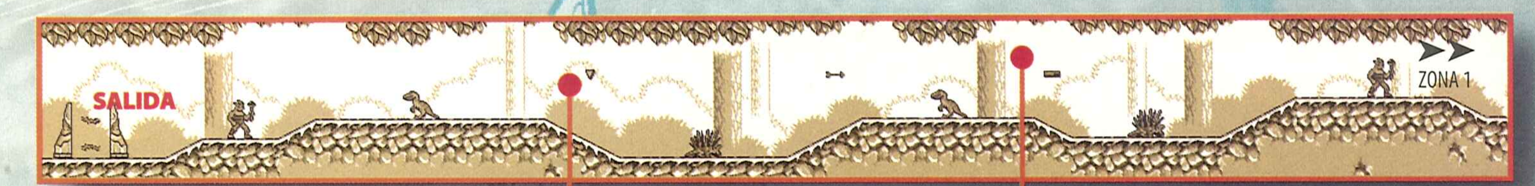
*Otro triángulo de **diez puntos**. Por si quieres perderte en el interior...*

*Y por fin, la **llave** para escapar del penúltimo nivel.*

GUÍA RÁPIDA

1. Tras un selvático recorrido por el nivel, entra en la puerta que va a A.
2. A la salida, activa el **checkpoint** y ve a la izquierda para dar con la **primera llave**.
3. Busca la **puerta C** y disponte a recoger la **segunda llave**.
4. Desanda el camino, sal otra vez por C y busca la **puerta D**.
5. Ve a la puerta E y de allí directamente a F.
6. Elige el **arma rompe-piedras** y haz lo que debas para pillar la **pieza del Cronocetro**.
7. Vuelve sobre tus pasos, sal a F y lánzate a por la **última llave**.
8. Busca la **puerta G** y luego dirígete a **H**.
9. El teletransporte a H te trasladará directamente a la **sala de las puertas**.

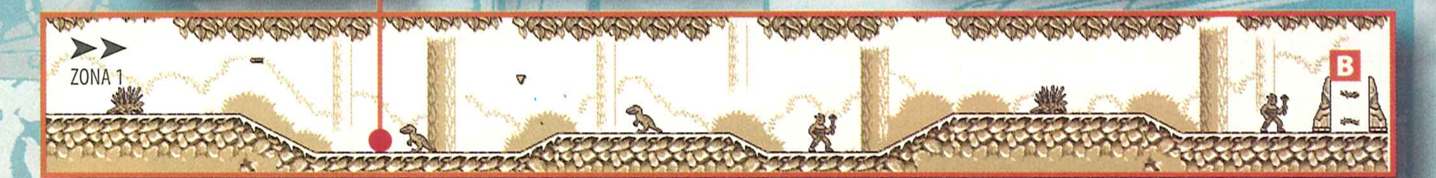
Final Confrontation

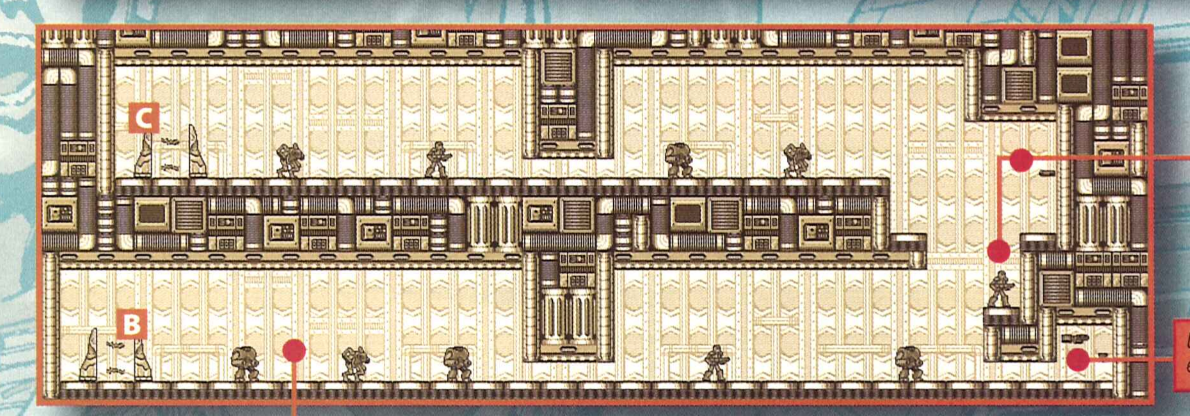


Ya camino del final, más **munición y triángulos por el morro.**

Triángulos de fuerza *para hacerte el paseo más corto y fácil.*

Usa un ***arma devastadora*** *para cargarte la sucesión de enemigos.*



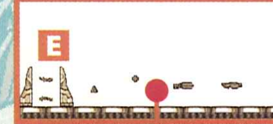


Para salvar este obstáculo, salta y usa tu rifle al mismo tiempo.

Un ***triángulo de diez y dos superarmas*** *esperan reposaditos que los captures.*

A medida que se acerca el final, la situación empeora lo suyo. Aquí hay cientos de enemigos.

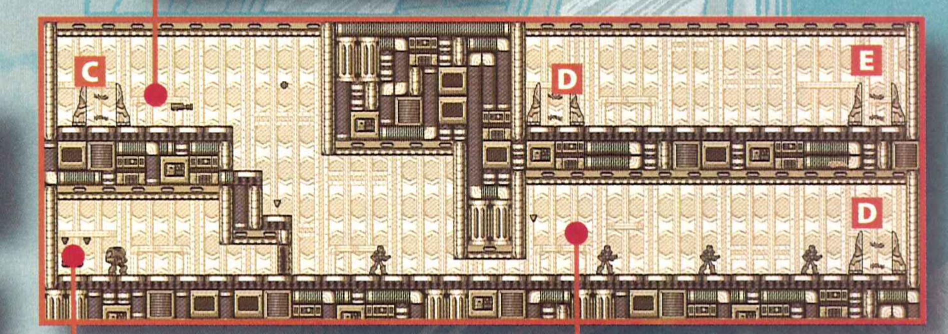
Para cascar al T-Rex dirige los disparos de tu ***arma de fusión a su cabezota.***



Arsenal de armas y vidas para enfrentarse al T-Rex.

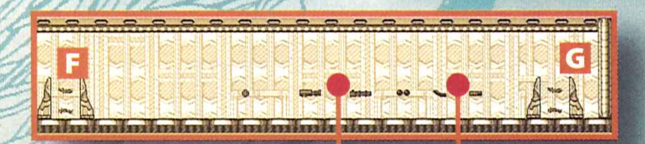
La recompensa a tanto trajín es una pieza del poderoso ***Cronocetro.***

Nada más salir de ***C te espera un antipiedras*** *de categoría. No dudes en cogerlo.*



Para pillar supertriángulos, necesitas hacer doble uso del antipiedras.

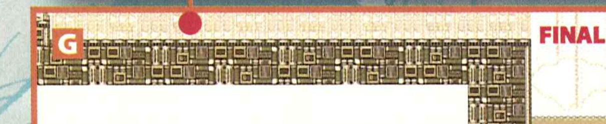
Lo mejor que puedes utilizar para dar caña a los cyborgs son unos ***buenos misiles*** *de carga rápida.*



Escenario de trámite, muy útil para cargarse de armas.

No dejes ni una, al final espera el Campaigner.

Usa el ***Cronocetro*** *para liquidar a Campaigner. El truco está en evitar que se teletransporte, para lo que tendrás que disparar antes de que desaparezca.*



GUÍA RÁPIDA

1. Liquida a todo bicho viviente y alcanza la **puerta a B.**
2. Desde allí **viaja a C.** Salta, dispara y arrástrate si es necesario.
3. Dirígete a la puerta que va a **D**, no sin antes pillar todo lo que salga a tu paso.
4. Entra en **E**, activa el **checkpoint** y prepárate para el combate.
5. **Cárgate al T-Rex**, aunque sea a base de cuchillo (la pistola también es interesante).
6. Recoge la **pieza del Cronocetro.**
7. Entra por la **puerta a F.**
8. Cruza el pasillo y entra en **G.**
9. Para **liquidar al Campaigner**, procura que no se teletransporte.
10. Si lo has conseguido, dirígete a la **derecha** y espera a que todo explote.


CONCURSO
¿Te gustaría ser el primero en disfrutar de las aventuras de «Zelda 64»? Pues «Lufia» y Nintendo Acción te lo ponen en bandeja.
Nintendo
Lufia
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
RPG
PAL VERSION





5 cartuchos de «Zelda 64»

... contesta a estas diez preguntas y podrás ganar el RPG más buscado por todos los jugones y una consola Nintendo 64.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **cinco**, que serán premiadas con una consola Nintendo 64 y un cartucho de Zelda 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días **17 de abril y 29 de mayo de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de junio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Nintendo España y Hobby Press.





WWW.nintendo.es

¿Aceptas el desafío de Lufia? Pues averigua las respuestas correctas...

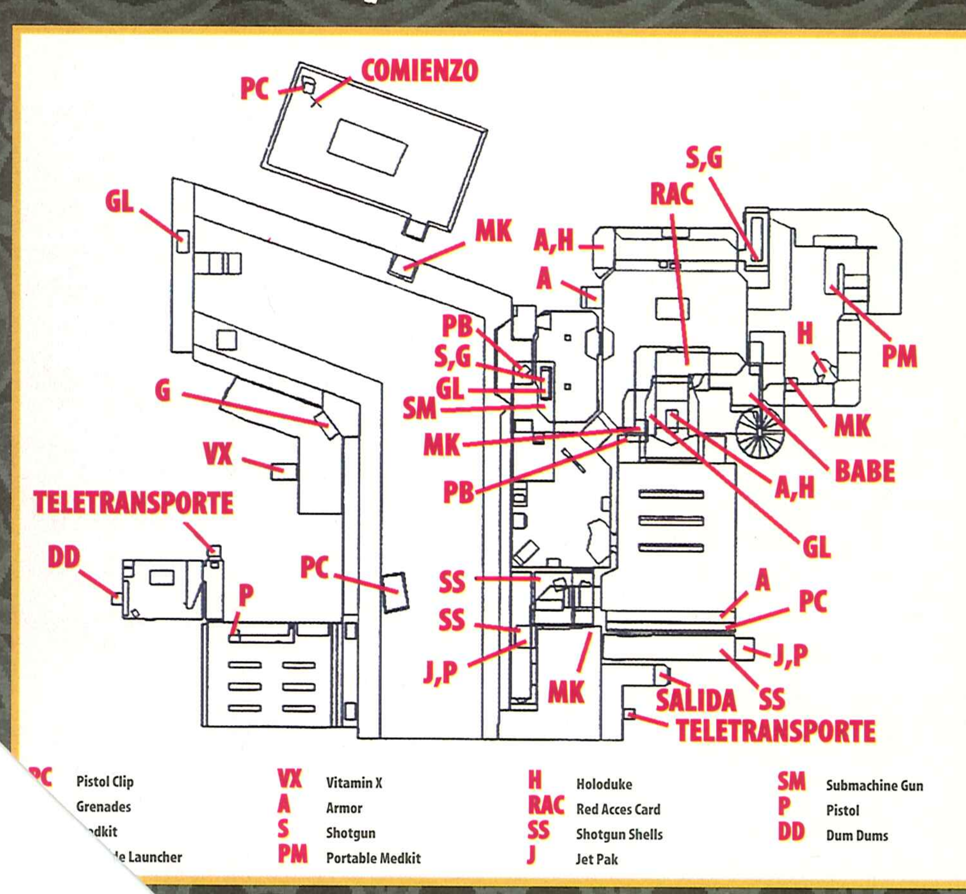
1. **¿Cuántos personajes llegan a acompañar a nuestro héroe a lo largo del juego?**
   a) 3
   b) 5
   c) Ninguno.
2. **¿Cuál es el nombre de uno de esos acompañantes?**
   a) Mamá.
   b) Tía.
   c) Sofía.
3. **Otra facilita. ¿Qué compañía ha programado el cartucho?**
   a) Square.
   b) Capcom.
   c) Taito.
4. **Para responder a ésta, tendrás que leerte nuestra Superstar. ¿Cómo se desarrollan los combates en «Lufia»?**
   a) En tiempo real.
6. **¿Es posible utilizar hechizos durante los combates?**
   a) Sí.
   b) No.
   c) Sólo cuando dices la fórmula mágica.
7. **¿Cuál de estas tres características crees que distingue a «Lufia»?**
   a) Tiene muchos puzzles.
   b) Los personajes son poligonales.
   c) Utiliza el chip FX.
8. **¿Cuál es el objetivo del juego?**
   a) Liberar el mundo de Lufia de la invasión de los siniestros.
   b) Salvar a una princesa.
   c) Recuperar una espada mágica.
9. **Durante el juego, entrarás en muchos combates pero, ¿es posible escapar?**
   a) No.
   b) Sólo cuando los rivales no quieren luchar.

DUKE NUKEM 64

Conectad la consola y preparaos para una buena sesión de emociones fuertes. Porque os hemos preparado una guía del juego más cañero. Este mes, todos los secretos de los tres primeros niveles. Para que empecéis a "patear" aliens.

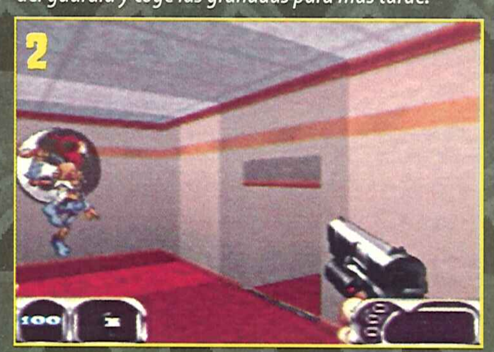
Episodio 1: L. A. MELTDOWN

NIVEL 1: Hollywood Holocaust





*Coge las **balas para la pistola** que hay cerca de la caja y dispara a las **bombonas de gas**. Salta por el hueco y sube a la caja que hay junto al coche. Ponte mirando hacia la pared de la izquierda y salta encima de ella. Camina por el borde y salta por la ventana de en medio para **entrar en el apartamento**. Encárgate del guardia y coge las granadas para más tarde.*



*Justo **en medio de la sombra** que queda entre las dos ventanas hay un compartimento secreto en la pared, que esconde un bote de nutritivas **Vitamin X**.*

*Sal con cuidado por una de las ventanas y sigue andando por la cornisa, en dirección contraria a la que viniste, hasta que llegues a un **Atomic Health**. Si miras hacia abajo, podrás ver un **cargador para la pistola dentro del contenedor**.*



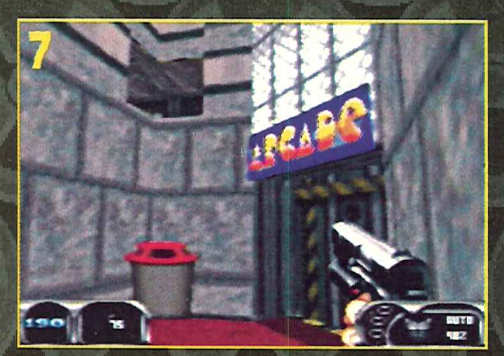
*Vuelve sobre tus pasos hasta el principio de la cornisa, justo encima de la caja por donde subiste. En lugar de bajar, salta en diagonal a la pared de al lado y avanza. Un bonito **Grenade Launcher** aparecerá ante ti.*



Dispara una **granada a través de la ventana de la taquilla del cine**, y abrirás un hermoso hueco por donde colarte. **Aléjate un poco antes de disparar.**



Salta al otro lado del mostrador y pulsa para abrir la caja registradora. Esto **activará un panel** que está en la parte superior de la pared derecha. Justo debajo hay un **ascensor invisible** . Sube por él y activa el interruptor para abrir **una puerta tras el mostrador.**



Ve al ascensor que pone **"Arcade"** pero no entres todavía en él. Salta sobre la papelera que verás justo al lado y vuelve a saltar mientras pulsas el botón de usar, para abrir un **pequeño compartimento con un Medkit y unas Pipe Bombs.**



Ve a los **lavabos**, salta sobre las mamparas y ve hacia la derecha. Tuerce y verás una **zona secreta con un Portable Medkit**. Date la vuelta y sin bajarte dispara al conducto de aire. Síguelo hasta una habitación con una **Babe**, a la que debes rescatar pulsando el botón de usar. Antes de salir, lanza una granada por el conducto de aire y justo en el recodo se abrirá la pared, dejando a tu alcance un preciado **Holoduke.**



En la sala de proyecciones, coge la **Red Access Card**, salta sobre el proyector y se abrirá un panel enfrente donde hallarás un **Grenade Launcher**. Luego activa el proyector para poner en marcha la película con el interruptor que hay junto a la ventana. Después rompe el cristal y **dispara una granada contra la pantalla de cine** para dejar al descubierto un nuevo pasaje. En su interior encontrarás el **Jetpack y algunas Shotgun Shells.**



Baja por la escalera de caracol y justo antes de llegar a la puerta doble, encontrarás un panel secreto en la pared de la derecha donde se oculta un **Medkit.**





Sube a la Arcada, abre la puerta con la **Access Card**, mata al cerdo que aparecerá cuando explote la pared y luego dispara al **extintor para abrir una salida.** Salta a la cornisa que verás a tu derecha y síguela hasta llegar a la marquesina del cine. Activa el Jetpack y vuela hacia arriba mirando al edificio y lo más pegado posible a su fachada. Entrarás por una ventana a un **apartamento lleno de items**. Vuelve a la cornisa y repite la operación, pero esta vez volando más arriba hasta que veas dos torretas que guardan un **Jetpack y unas Shotgun Shells.**



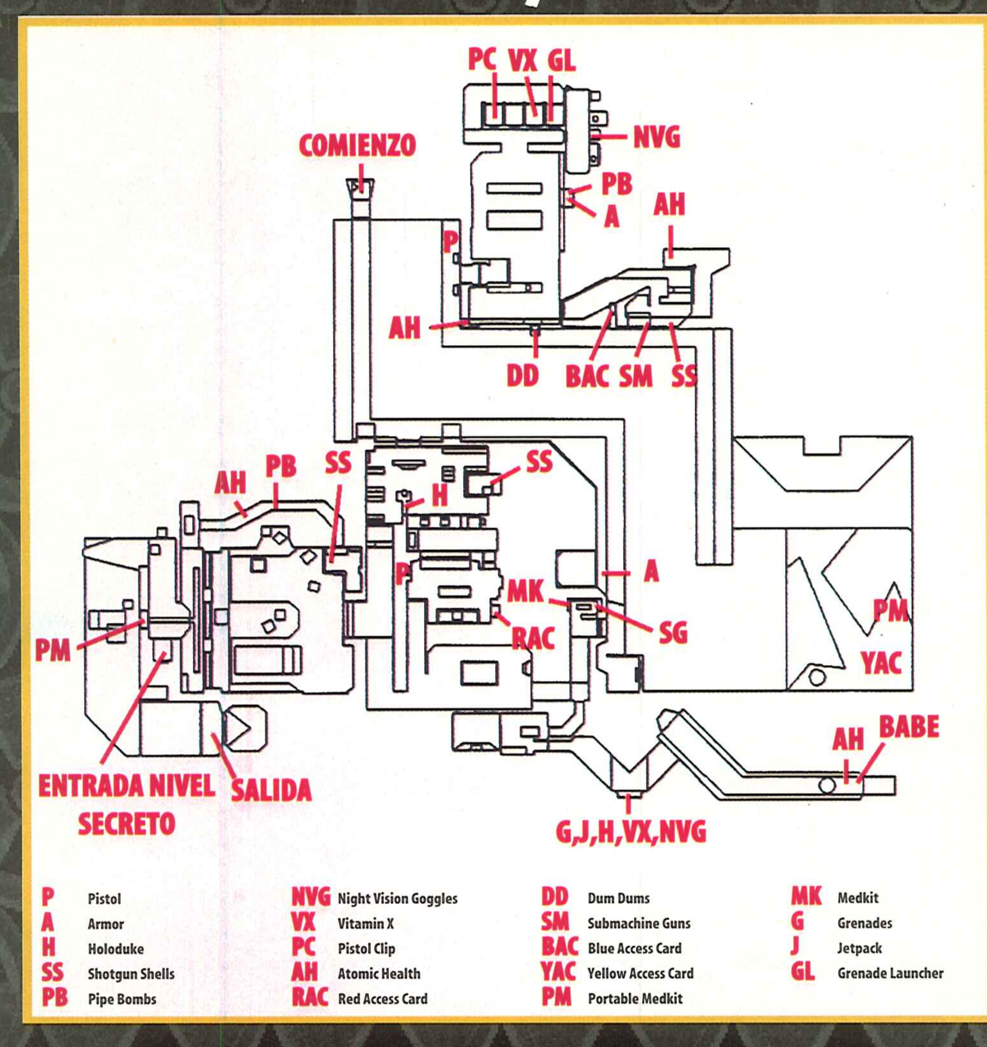
Vuelve al lugar donde se encuentra la salida y avanza por el puente. Ve a la derecha y pulsa usar en la pared. Se abrirá un panel y verás un **teleportador.**





Ahora estás en una **tienda**. Ve a la derecha y entra en la oficina. Justo en el panel de en medio hay una balas **Dum Dums**. Luego ve a la tienda, coge la pistola que hay tras el mostrador y vuelve a la oficina. En la **pata izquierda de la mesa hay un interruptor** que abre la puerta del teleportador. Utilízalo y luego sal del nivel.

NIVEL 2: Gun Crazy





Sube por el conducto de aire que hay junto a la entrada del ***Duke Burger*** *y salta desde allí en diagonal a la cornisa de la izquierda. Síguela hasta el final y gira para hacerte con los* ***dos items.***



Entra en el Duke Burger, salta tras el mostrador y ***activa la caja registradora*** *de la izquierda (según miras hacia la puerta principal). Esto hará que se abra un* ***pequeño receptáculo cerca del baño*** *de señoras, en cuyo interior hay una* ***hamburguesa.*** *Dispárala y se convertirá en un* ***Atomic Health.***



Entra en la tienda de armas y mira en la pared de la derecha, la que está llena de estanterías. Justo entre las ***dos hileras de baldas hay una puerta secreta*** *donde encontrarás una* ***Armor*** *y* ***Pipe Bombs.***



Ve a la ***trastienda*** *y toma el camino de la izquierda. Entra en las cuatro habitaciones y* ***abre todos los paneles.*** *Dispara una* ***granada contra el muro quebradizo*** *que hay al final, y entra en los lavabos.*



Pulsa el botón de usar en el ***trozo de pared*** *que hay a continuación del* ***secador de manos,*** *y lograrás abrir un panel donde hay unas* ***Night Vision Goggles*** *que te serán muy útiles más adelante.*





Regresa a la parte principal de la tienda y ve tras el mostrador que hay a la derecha de la entrada, en la parte trasera. Coge la ***Shotgun*** *que hay colgada en la pared y luego salta a la estantería que hay justo al lado. Pulsa usar en la esquina para abrir una puerta secreta donde encontrarás una* ***Atomic Health,*** *y luego mira el cartel que hay un poco más adelante. Sí, lo has adivinado: en realidad oculta un panel donde guardan unas* ***Dum Dums.*** *¡Bien colega! Ahora ya estás preparado para abrir la puerta de enfrente.*



Pulsa los dos **botones rojos** de los extremos para desbloquear la puerta. Activa las **Night Vision Goggles** y avanza. Enseguida verás un **ascensor**. No entres en él: a su derecha hay un pasadizo. Síguelo y al final te encontrarás con un cerdo que custodia un **Atomic Health**. Hazlo lo más rápido que puedas.



Sube por el ascensor, coge la **Blue Access Card** que hay en el **panel rojo** y sal de nuevo a la calle. Camina hasta que llegues a una ventana desde donde verás a un cerdo. Dispárale, entra en la habitación y utiliza la tarjeta. Activa los dos botones rojos de en medio y luego el nuevo interruptor que aparecerá.



Tras demoler el edificio (bestial ¿verdad?), sal de la habitación, cruza la calle, salta a los escombros del edificio, coge la **Yellow Access Card** y el **Medkit** y utiliza la tarjeta para entrar en la puerta de enfrente. Gira, sube por la rampa y entra por el conducto de ventilación que lleva a los **labavos.**







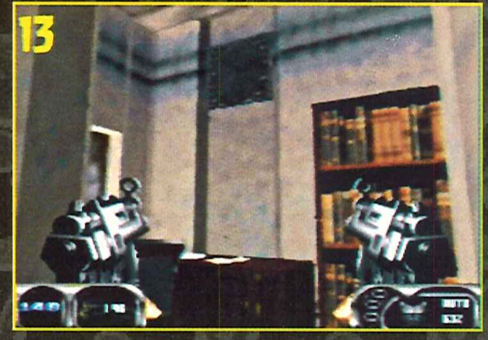
Dispara al retrete y pulsa usar en la pared que hay tras él. Entra por el pasadizo, acaba con los cerdos que te saldrán al paso, coge los items que hay en la vitrina y sigue bajando hasta las alcantarillas. Continúa por ellas y al final encontrarás otra **Babe** (vaya lugar para tomar un baño) y una **Atomic Health.**



Regresa sobre tus pasos, entra en la **sala de billar** y toma el camino que desciende a la cocina. Abre el **armario de madera y coge la Tarjeta Roja**. Sal de la cocina y sube por la rampa de la derecha. Utiliza la tarjeta para **abrir la puerta del garaje.**



Salta sobre el **camión de la derecha** y recupera fuerzas. Acaba con los cerdos y luego pulsa sobre la mano roja que verás en una de las cajas. Se abrirá uno de los lados, dejando al descubierto un par de **SMG y balas** para ellas.



Ahora entra en la oficina, salta encima de la mesa y de ahí al conducto de aire que hay sobre ella. Síguelo, salta abajo y avanza hasta llegar al **interruptor que abre las puertas del patio**. Salta a la caja que hay justo delante de la plataforma y de ahí a ésta.





Ahora atención: **no vayas demasiado deprisa o pasarás de largo la entrada al nivel secreto**. Según estás en la plataforma, avanza hacia la derecha. Justo enfrente, cuando comienza el recodo hacia la izquierda, hay una **pequeña caja** a la que debes subirte. Date la vuelta rápidamente y verás como se abre durante algunos segundos un **panel que te permite acceder al Duke Burger**, el **primer nivel secreto del juego**. Corre antes de que se cierre.

NIVEL Secreto: Duke Burger

COMIENZO

SALIDA

BABE

SS	Shotgun Shells
PB	Pipe Bomb
MK	Pistol Clip
SM	Submachine Guns
A	Armor
SG	Shotgun
RAC	Red Access Card
DD	Dum Dums
NVG	Red Access Card
GL	Grenade Launcher
PM	Portable Medkit



***Elimina la torreta** que te castiga sin cesar, y dispara desde donde estás a las bombonas de gas para **crear una salida**. Si esto no da resultado, **fabrícala tú mismo con una granada o una Pipe Bomb**. Cuando hayas recogido todos los items del recinto, sal a la calle y entra por el **agujero que has abierto también en el edificio de enfrente**.*



*Acaba con los **aliens** que deambulan tras los paneles y luego examina el entorno. En la pared del fondo y en el muro de la izquierda encontrarás sendos **conductos de ventilación** a los que debes entrar. El primero contiene algunas balas y el segundo te conducirá a la calle principal donde está el **restaurante,** tu objetivo principal. No ovides subir por las escaleras que hay a la izquierda para coger la **Shotgun**. ¡Ahora vamos a darles caña a esos cerdos!*



*Conforme sales por el conducto de ventilación, ve a la izquierda hasta que llegues a la primera calle a la izquierda, que es un callejón sin salida. Ahí encontrarás a una **Babe** que espera impaciente ser rescatada. Aprovecha que no hay enemigos para mirar por las cámaras.*



*Vuelve a la calle y busca un **conducto de ventilación** que hay pegado a una columna que sostiene el soportal de la prolongación del **tejado de la hamburguesería**. Salta sobre él y luego salta de nuevo hacia arriba y adelante para penetrar en el edificio.*







Cge los items, agáchate y salta al **interior de la cocina**. Entra por el corredor que no está cerrado por la barrera de fuerza y avanza. En la mesa de la oficina que hay torciendo la esquina de la izquierda encontrarás la **Red Access Card**, y sobre la caja cercana a la entrada unas **Night Vision Goggles**. Activa el **interruptor** que hay en la **esquina inferior izquierda del escritorio** y salta rápidamente sobre las cajas que hay enfrente de la mesa para encontrar una **zona secreta** con más items.





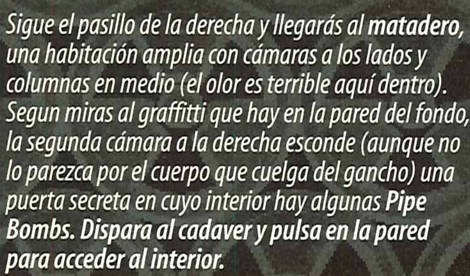
Vuelve a la cocina, **desactiva la barrera de fuerza** con el interruptor y entra en el **labavo de hombres**. Vuela el panel que tapa la entrada al conducto de aire y entra por él. Coge el **Medkit** que hay a la derecha de los ventiladores y luego toma el otro pasaje (izquierda) que lleva al **restaurante.**



Utiliza la **Tarjeta Roja** para abrir la puerta correspondiente y salta a la **cinta transportadora de alimentos**. Corre por encima de ella y gira a la derecha al final de la primera sección. Avanza y no olvides entrar en la pequeña habitación que hay a tu izquierda; coge las balas y sigue hasta el final de la cinta transportadora. Gira a la izquierda y salta. En la pared de la derecha hay un **interruptor de la luz que en realidad hace girar la pared** (ten cuidado al pasar, ya que puedes acabar aplastado). Dentro encontrarás otra **Babe y un Grenade Launcher**. Sólo queda salir, pulsando el interruptor de la izquierda según miras a la puerta.



Sigue el pasillo de la derecha y llegarás al **matadero**, una habitación amplia con cámaras a los lados y columnas en medio (el olor es terrible aquí dentro). Segun miras al graffitti que hay en la pared del fondo, la segunda cámara a la derecha esconde (aunque no lo parezca por el cuerpo que cuelga del gancho) una puerta secreta en cuyo interior hay algunas **Pipe Bombs. Dispara al cadaver y pulsa en la pared para acceder al interior.**

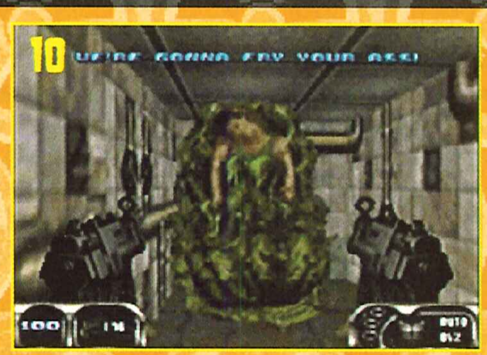




Según sales de la zona secreta, tira hacia la derecha y sigue el pasillo hasta que llegues otra oficina. Detrás de la mesa hay un interruptor que abre la puerta donde se encuentra la **salida del nivel**, que está junto a la entrada a la oficina. Cuando te introduzcas en la oficina verás que **explota una doble puerta que hay en un lateral**. Ten cuidado porque tras ella hay una **manada de peligrosos cerdos**. Si sales por aquí, volverás a la calle principal.







Entra por la puerta que has abierto con el interruptor y continúa hacia la derecha. Ten cuidado mientras avanzas hasta la salida del nivel, ya que cuando estés a punto de alcanzarla se **alzarán dos paneles** de los que comenzarán a salir varios cerdos con aviesas intenciones. Mata a los que puedas si quieres, pero hagas lo que hagas no podrás evitar que te **cojan prisionero**. Si eres lo suficientemente rápido podrás **rescatar a una última Babe** que hay en el panel de la derecha, justo antes de **caer inconsciente.**

trucos en clave Nintendo

Aerogauge N64





Con razón decíamos nosotros que este juego era muy difícil. Claro, si es que no teníamos ni un truco. Por no saber, ni siquiera sabíamos cómo hacer la salida turbo. Eso por no hablaros de los circuitos y naves secretos. Ahora ya es otra cosa; claro que si no quieres enterarte porque a lo mejor te crees lo suficientemente bueno, puedes pasar de página y ya está. De lo contrario, aquí tienes esto...

Para la **salida turbo**, **mantén A y B** en la línea de salida y **suelta el B** cuando el speaker diga Ready!.

Durante la carrera también puedes poner en práctica un **superturbo**, más que nada porque si no los rivales te dejarán literalmente sentado. Lo que tienes que hacer es **mantener el botón A, hacer un giro brusco** en cualquier dirección mientras presionas **Z y soltar ambos botones**. Si lo has hecho bien y por un milagro no te has chocado contra la pared, saldrás como una bala hacia adelante. El turbo seguirá activado hasta que los motores se calienten demasiado.

Más y mejor. Los secretos al descubierto. Cuando aparezca la pantalla de presentación, en el **pad del segundo jugador mantienes Arriba (stick digital) y pulsas R, L, Z y C abajo simultáneamente**. Con esta sencilla operación deberías acceder a las pistas secretas...

DOOM 64 N64



El siguiente código te proporciona por la cara **100 puntos de salud, 200 de armadura, todas las armas**, munición a tope, el jetpack, los niveles del 29 al 31 finiquitados y encima te planta en el último nivel. Por si fuera poco, te "regala" tres items de potencia para el láser, que lo convierten en un arma casi tan contundente como el BFG9000. ¿Que cuál es el código? **W93M 7H20 BCYO PSVB.**

San Francisco Rush N64

¿Habíamos oído que Midway estaba pensando lanzar un «SF Rush: Alcatraz Edition»? Pues que se vayan despidiendo, porque a**quí en Nintendo Acción hemos descubierto que su «SF Rush» incluye una opción muy, muy secreta para correr en la Roca**. Qué, ¿cómo se te ha quedado el cuerpo? Pues no te entusiasmes tanto y prepara cartucho y consola porque la cosa tiene más bemoles de lo que parece.

Si aún no has terminado el juego en modo circuito tienes que empezar por introducir un bonito código. Para ello, elige **"circuit mode"**, luego "just play" y después "Enter code". Y ahí escribes lo siguiente:

8DP5KG5L4G59P
G92WVCQYODRDQ.

Selecciona "Continue Circuit" y entra en la carrera. Pero nada, deja que el tiempo pase y cuando llegues a cero culminará la operación. Será como si te hubieras acabado el juego. Lo siguiente que verás será una bonita copa y luego un fórmula 1 circulando a toda mecha por las calles de San Francisco.

Presiona Start para volver al menú inicial. Entra en **"one race"** y ve a la pantalla de seleccionar vehículo. Mantén **C izquierda y pulsa Z**. Suelta ambos y presiona **Izquierda en el stick digital**. Vuelve al menú principal y entra en **"setup screen". Mantén C arriba y pulsa Z**. Suéltalos y pulsa Arriba en el stick digital. Vuelve al menú inicial, entra de nuevo en "one race" y ve a la pantalla de circuito. **Mantén C derecha y pulsa Z**. Suelta y presiona Derecha en el stick digital. Elige un circuito, entra en la pantalla de elegir coche, **mantén C abajo y pulsa Z**. Suelta y pulsa A**bajo, L, R**. Si lo has hecho bien, sonará una bocina. Vuelve a la pantalla de elegir circuito y busca el de la Roca. Sin palabras, sólo con hechos.

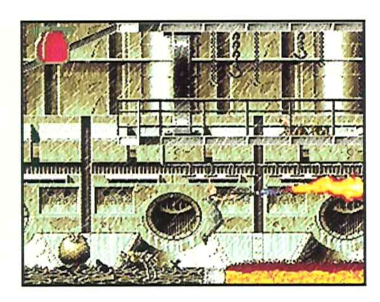


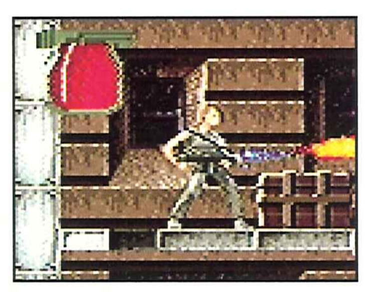
Correr en la Roca es una experiencia única que podréis disfrutar introduciendo este complicado código que Nintendo Acción os brinda en absoluta primicia.





ALIEN 3 SNES





Cheat mode para el programa de la Ripley. Pulsa **A, B, Y, X en el mando del segundo jugador** mientras estás en juego. Luego pulsa **A en el mando 1** y verás como aparece un "cheat number" en la esquina superior izquierda de la pantalla. Para incrementar el número, haz A, B, Y, X, B en el mando 2. ¿Que para qué? Pues para conseguir todos estos efectos.

1-Invencibilidad
2-Invulnerable
3-Invencibilidad
4-Armas ilimitadas
5-Armas ilimitadas e invencible
6-Armas ilimitadas e invulnerable.

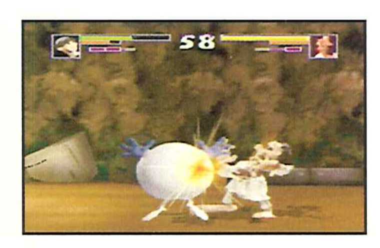
Y si prefieres unos passwords de los buenos, apunta los siguientes:

Nivel 2 **QUESTION**
Nivel 3 **MASTERED**
Nivel 4 **MOTORWAY**
Nivel 5 **CABINETS**
Nivel 6 **SQUIRREL**
Final **OVERGAME**

Bust-A-Move GB

Más breve imposible. Para acceder a los "bonus levels" de este divertido rompecocos, haz **A, Arriba, B, Abajo en la pantalla del título**.

Clayfighter N64





Pues casi lo hemos dicho todo sobre este juego. ¿Todo? Qué va, aún nos faltan unas cuantas cosas gordas. Por ejemplo, ¿qué tal los movimientos más espeluznantes y secretos de seis de los mejores luchadores del juego de Interplay? Ni mil palabras más... bueno sí, una, que después de cada movimiento hay que añadirle puñetazo con A o B.

•Kung Pow:

Chop Socky: Abajo, Abajo, Adelante, Adelante (cerca).

Pan Catch: Adelante, Abajo, Atrás, Abajo.

•Earthworm Jim:

Uppercut: Atrás, Abajo, Adelante + R (cerca).

Cow Drop: Abajo, Abajo, Abajo + L + R.

Head Inflate: Abajo, Adelante, Atrás, Atrás + L (cerca).

Knock off Island: Abajo, Atrás, Atrás, Adelante, Adelante + R.

Squish: Atrás, Adelante, Adelante, Adelante + R.

•Taffy:

Stomp: Adelante, Adelante, Adelante, Adelante (cerca).

Carrot: Adelante, Abajo, Atrás + L.

•Dr. Kiln:

Torso Chop: Adelante, Adelante, Adelante (cerca).

Throw off Island: Abajo, Adelante, Atrás, Adelante (cerca).

X-Ray machine: Atrás, Abajo, Abajo, Adelante.

•Boogerman:

Belch: Abajo, Abajo, Abajo, R (cerca).

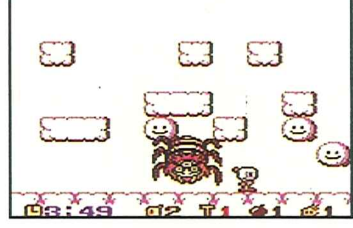
Power Blast: Adelante, Atrás Abajo, Atrás, Adelante + L (cerca).

Flip Kick: Atrás, Adelante, Abajo, Abajo + R (cerca).



Pocket Bomberman GB

Los más "listos" ya los tendrán, pero como no todo el mundo es tan hábil, vamos a publicar todos los passwords del arcade de Hudson.





FOREST
Nivel 1: **7693**
Nivel 2: **3905**
Nivel 3: **2438**
Nivel 4: **8261**
Jefe Final: **1893**

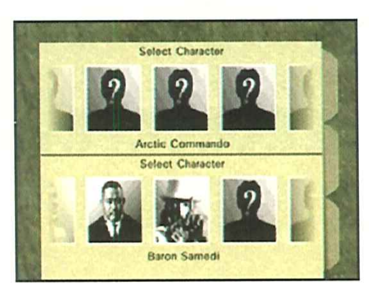
WIND
Nivel 1: **0238**
Nivel 2: **5943**
Nivel 3: **6045**
Nivel 4: **2850**
Jefe Final: **8146**

EVIL
Nivel 1: **3725**
Nivel 2: **0157**
Nivel 3: **5826**
Nivel 4: **9587**
Jefe Final: **3752**

OCEAN
Nivel 1: **2805**
Nivel 2: **9271**
Nivel 3: **1354**
Nivel 4: **4915**
Jefe Final: **8649**

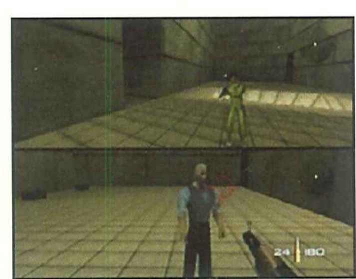
CLOUD
Nivel 1: **9156**
Nivel 2: **2715**
Nivel 3: **4707**
Nivel 4: **7046**
Jefe Final: **0687**

GoldenEye 007 N64



Este es uno de los trucos más impactantes que todavía nos tenía reservado el juego de Bond. Pero hay más, mucho más, que publicaremos en el número que viene.





Mucho ojo con este truco porque es el más bestial que hemos dado hasta ahora para el juego de Bond. ¡Descubre **64 personajes para que juegues con ellos en modo multijugador**! Lo que pasa es que es un truco laborioso y complicado, que te costará unos cuantos intentos. Así que presta atención, que aquí va, mascadito.

Para empezar, sitúate en la pantalla de **selección de personajes en multijugador**, y avanza hasta el último caracter seleccionable. Entonces,

1-**Presiona y mantén L y R, y pulsa C izquierda.**

2-**Mantén L y pulsa C arriba.**

3-**Mantén L y R y pulsa Izquierda en el stick digital.**

4-**Mantén L y pulsa Derecha en el stick digital.**

5-**Mantén R y pulsa Abajo en el stick digital.**

6-**Mantén L y R y pulsa C izquierda.**

7-**Mantén L y pulsa C arriba.**

8-**Mantén L y R y pulsa Derecha en el stick digital.**

9-**Mantén L y R y pulsa C abajo.**

10- **Mantén L y pulsa Abajo en el stick digital.**

Ningún texto o sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Sólo apreciarás en pantalla que se ha duplicado el número de personajes para elegir y también que hemos abierto todo el staff oculto. Ahora ponte a jugar, y no olvides que este truco no se graba en memoria, así que tendrás que activarlo de nuevo cada vez que apagues la máquina.

Stunt Race FX SNES



Aquí van dos buenos trucos para el bestial juego de carros de SNES. Uno es para desmarcarse de las perspectivas habituales de juego. Presiona **L, R y Select simultáneamente** durante la partida y disfrutarás de la misma vista de la zona del camión, en los bonus. El siguiente es para hacerte con un ítem especial. Selecciona el **speed trax, y luego Night Cruise Course en el nivel expert**. Apáñatelas para descomponer el coche y verás pasar un **avión poligonal que suelta una carga**. El famoso ítem...

Dragon Ball Z2 SNES

Para conseguir turbovelocidad, mantén **presionados los botones L, R, Select y Start del mando 2** al mismo tiempo que enciendes la consola. Otro. Ve a la opción dos jugadores en el modo versus y, cuando se estén presentando a lo chinaka, presiona los **botones verde y amarillo** al mismo tiempo que rotas el cursor direccional. Fíjate en el tamaño de los luchadores, y alucina...

King of Fighters: Heat of the Battle GB

Ración de trucos para la última novedad luchadora que ha aparecido en la portátil de Nintendo. Por si todavía pensabas que el juego de Takara no lo tenía todo... Y el mes que viene, todos los movimientos de todos los personajes.

Para luchar como **Goenitz, presiona tres veces Select** en la pantalla con el logo de Takara.

Para luchar como **Mr Karate, 20 veces Select** en la misma pantalla.

Para controlar a Iroi/Leona, activa el código de Goenitz y elige a cualquiera de los dos.

Más madera. Descubre todos los personajes ocultos, pulsando **Select 25 veces.**

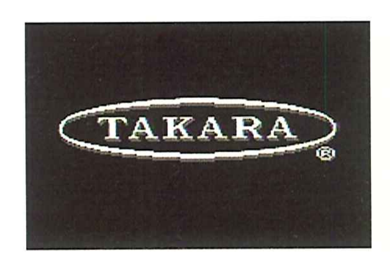
¿Superfinal? Termina el juego con este equipo: Mr. Big, Geese y Krauser contra Iroi, Chizuru y Kyo.

Para elegir al mismo personaje en modo team, mantén **A y B y pulsa Select en la pantalla de Takara**.

Para que la CPU luche contra sí misma, **mantén B y pulsa A en la pantalla de seleccionar batalla**.

Personaje aleatorio, **Start + A + B en la pantalla de selección de personaje**.

Y para activar la "slow motion", pausa el juego en plena pelea y pulsa Select.



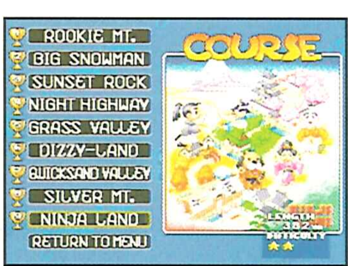
Mickey Mouse GB

Para empezar a corretear en el nivel del "barco pirata", pulsa la siguiente combinación en la pantalla del título: **Arriba, Select, A, B y Start**. Si quieres empezar en la fase del "castillo", entonces presiona **Derecha, Select, A y B**. Y si prefieres comenzar por los bosques, **Izquierda, Select, A, B y Start.**

Snowboard Kids N64







Tenemos buenos trucos para la sorpresa blanca del año. Y nada de cuatro cositas. De momento salida turbo, que ya es tener bastante ganado. Y luego, cortesía de Atlus, una combinación casi mágica para descubrir los circuitos ocultos, pillar al personaje escondido y alucinar con todas las tablas a nuestra disposición. No, si cuando nos ponemos serios...

Bueno pues para **salir más rápido que los demás, pulsa el botón A** en cuanto aparezca "GO!" en pantalla. El saltito te pondrá a la cabeza y te bastará un pelín de maña para no abandonarla.

Ahora sí, con ustedes, el truco del año. Veamos. Pantalla de presentación, donde elegimos entre Start, Lesson y Option. Movimientos: **stick 3D Abajo, stick 3D Arriba, stick digital Abajo, stick digital Arriba, C derecha, C arriba, L, R, Z, stick digital Izquierda, C derecha, stick analógico Arriba, B, stick digital Derecha, C izquierda y Start.**

Si lo has hecho correctamente, sonará un bonito "YEAHH!" y entonces podrás **elegir un nuevo personaje**, que es algo así como un surfero ninja vestido con ropa de "trabajo", y **deslizarte por tres pistas** nunca vistas sobre las tablas más molonas. El truco además te ahorrará el esfuerzo de ganar las copas de oro en todos los circuitos normales, que por cierto cuesta bastante.



World Heroes 2 Jet GB

Están de moda los juegos de lucha de Takara, ¿verdad? Pues aprovechando el tirón, a ver qué te parece este par de trucos para World Heroes.

Para jugar con los jefes, haz Derecha, Izquierda, A, B, Arriba, en la pantalla con el logo de Takara. Los jefes aparecerán en la parte inferior derecha de la pantalla.

Para acceder al **jet mode**, pulsa **Arriba (2 veces), Select, A, Abajo (2 veces), Select, B** en la pantalla del título. Sonará un ruido para confirmarte que todo ha salido bien.



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción

Diviértete con las novedades de Konami

Disfruta del mejor juego de rol con Goemon para tu consola Nintendo.

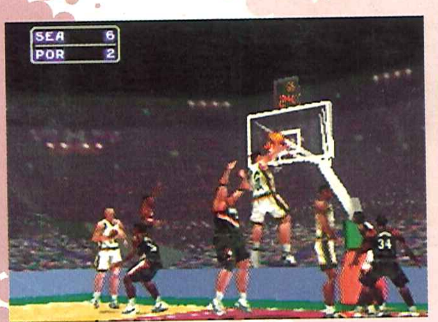








Márcate un triple con NBA PRO´ 98.





El primer simulador de combate aéreo para tu Nintendo 64









Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

